家用电脑与游戏机

Family Computer & Game Machine Monthly

1998.12

封面视点

古墓丽影Ⅲ 劳拉的传奇归来！

上帝也疯狂Ⅲ

机甲总动员Ⅱ

黑暗之心 图形攻略

装甲指挥官 决胜指南下篇

前导“G档案”

现实、梦想与游戏

我们是否真需要AGP？

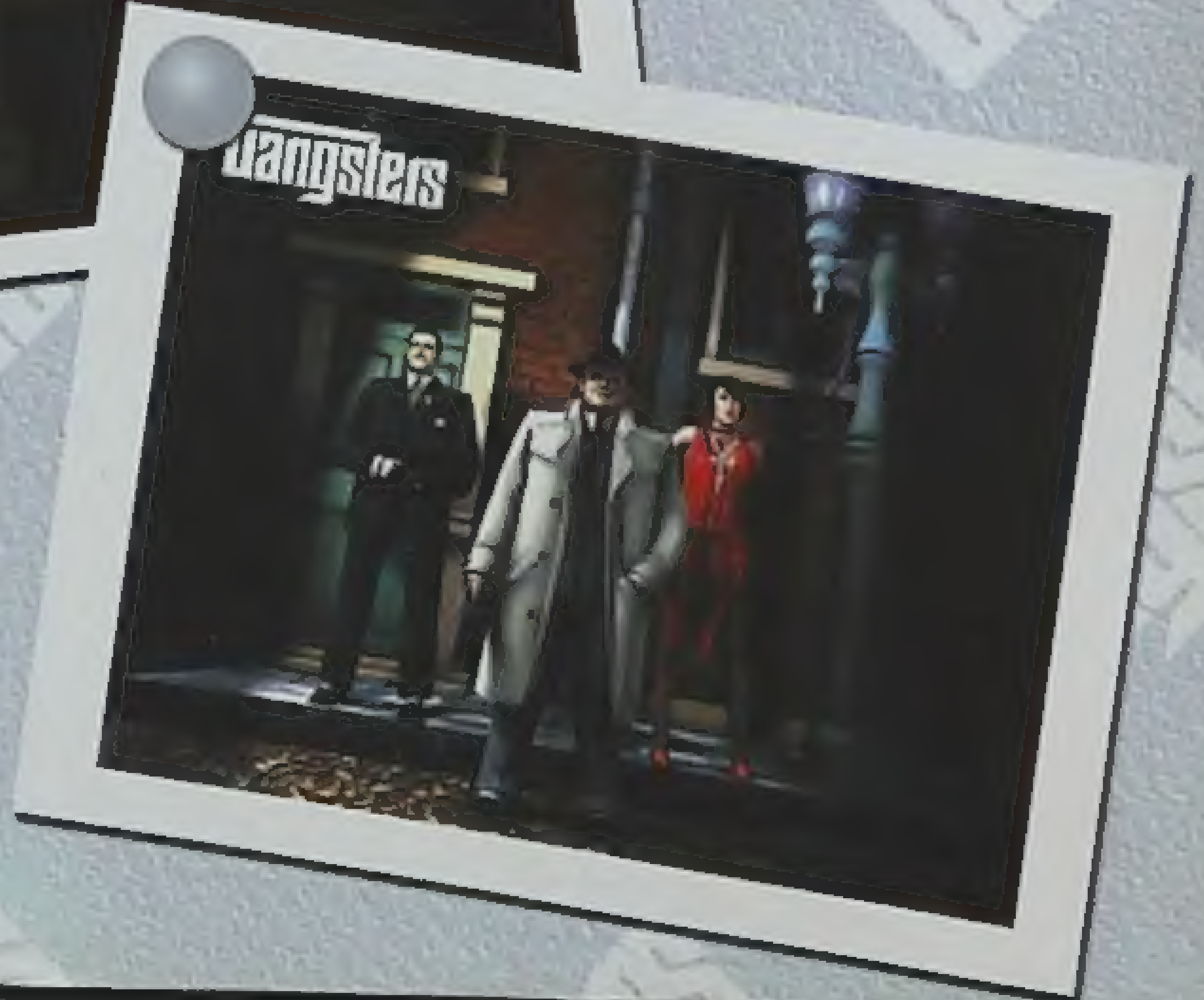
A3D vs EAX

TNT & Voodoo2 谁是王者

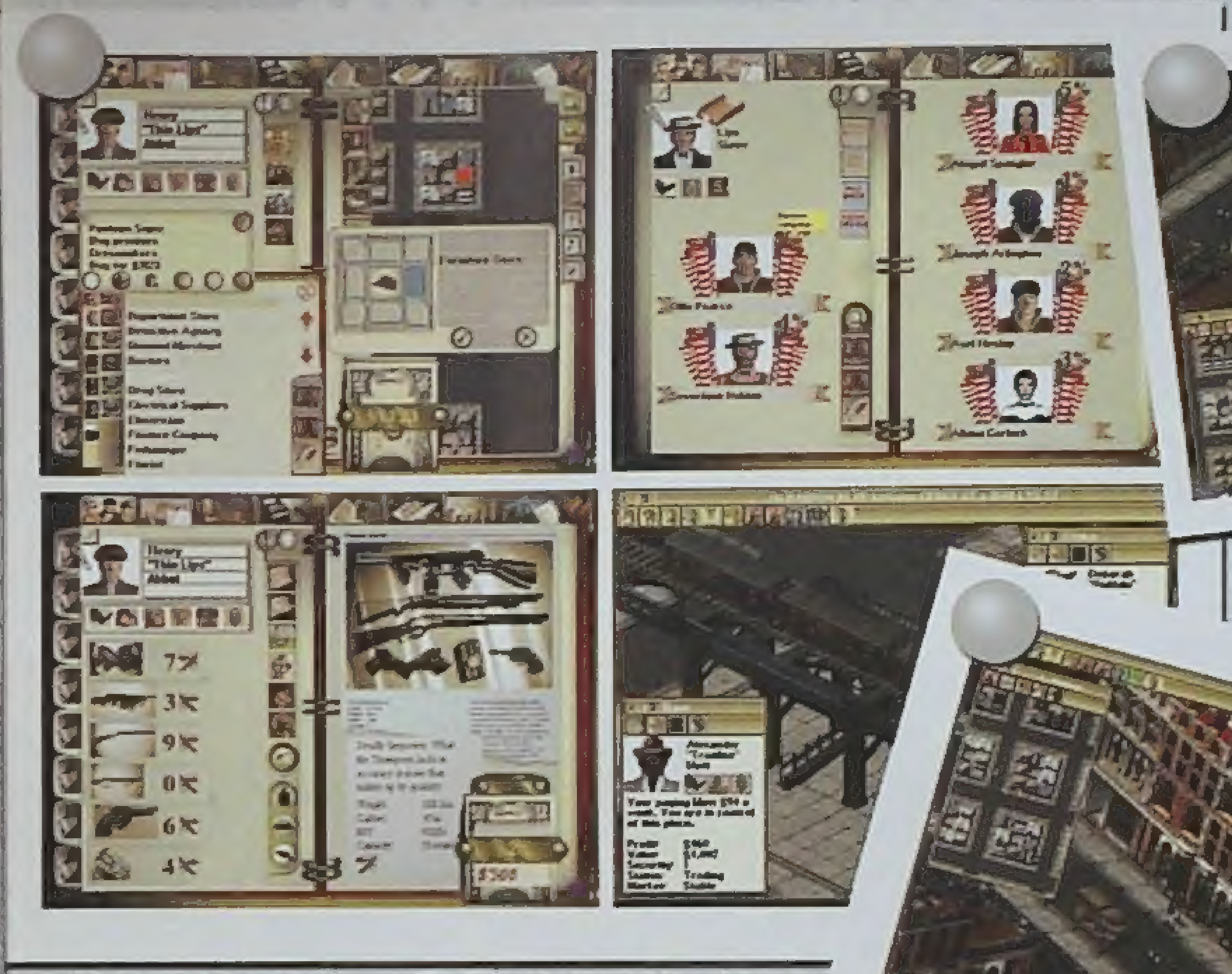
超越FPE的Game Master

ISSN 1005-6793

9 771005 679003 12>

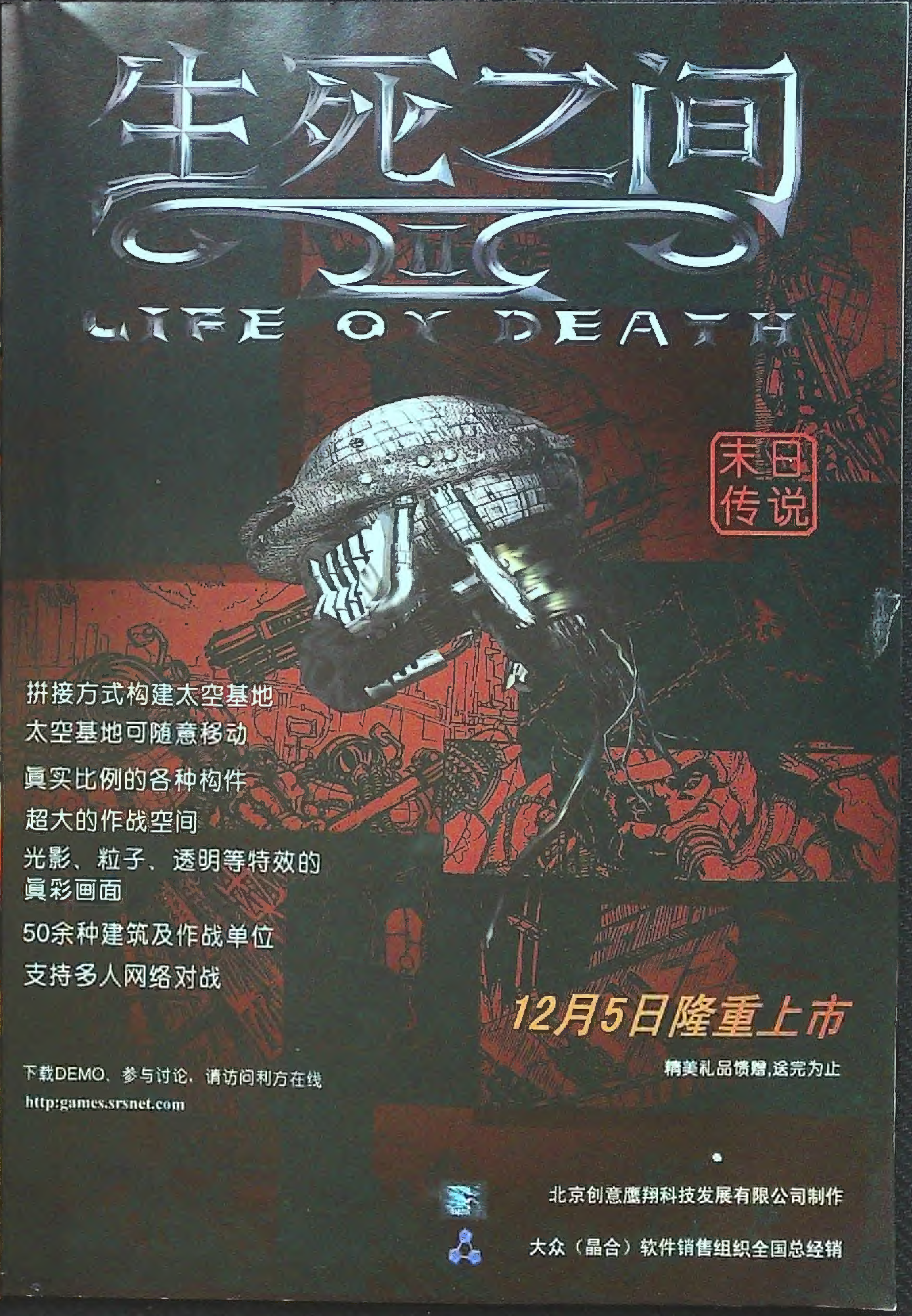


教父

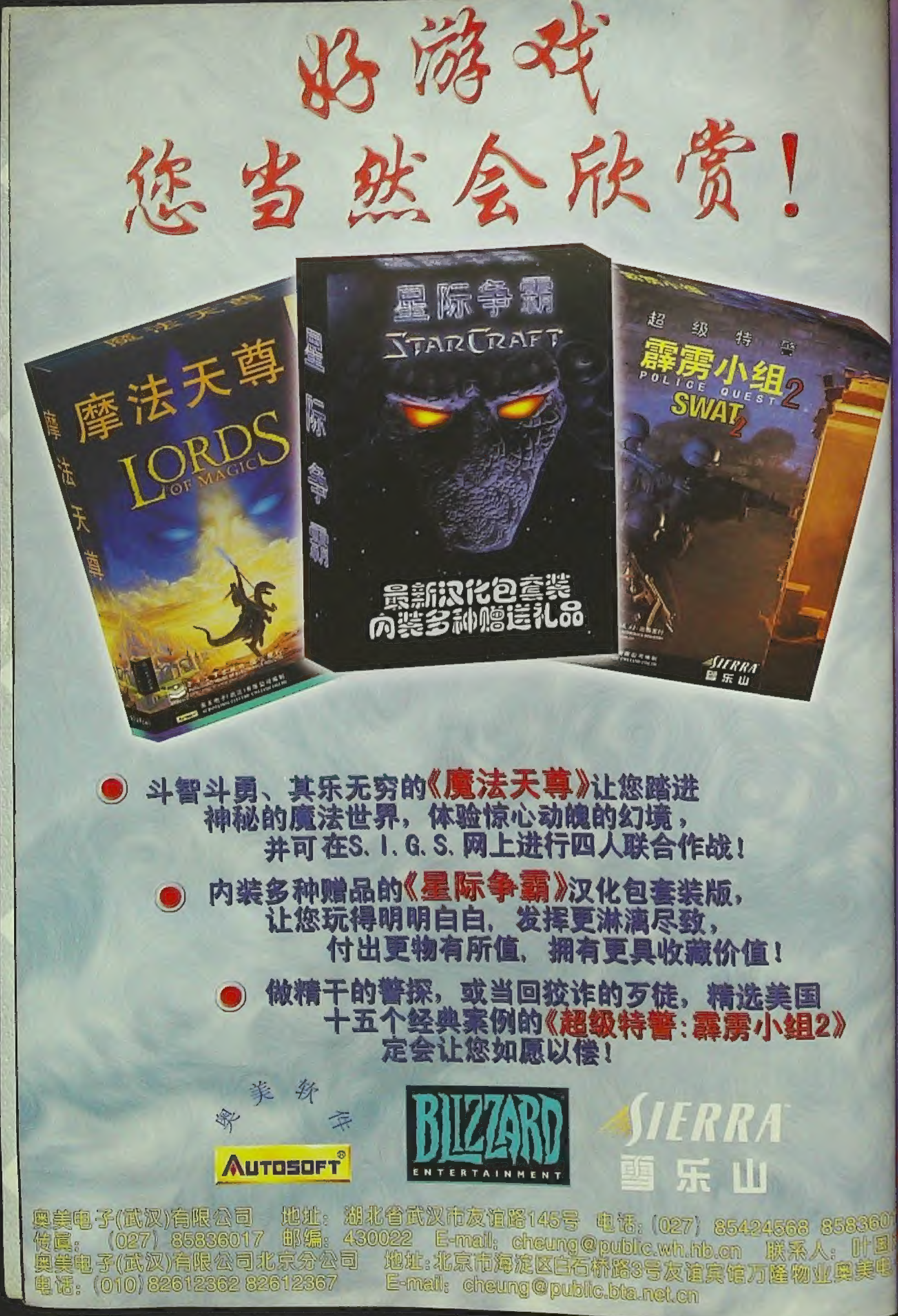


— LIUWEI

PC GAME
LANDS OF LORE III


生死之间 II
LIFE OF DEATH
末日传说
拼接方式构建太空基地
太空基地可随意移动
真实比例的各种构件
超大的作战空间
光影、粒子、透明等特效的真彩画面
50余种建筑及作战单位
支持多人网络对战
12月5日隆重上市
精美礼品馈赠,送完为止
下载DEMO、参与讨论,请访问利方在线
http:games.srsnet.com
北京创意鹰翔科技发展有限公司制作
大众(晶合)软件销售组织全国总经销

Ubi Soft倾力推出中世纪风格即时战略巨作
The Shattered Kingdom
骑士与商人
Knights and Merchants
近30种造型各异，用途不同的建筑
让玩家发挥经营规划的能力
形象可爱的角色设计
提供玩家轻松愉快的游戏感受
精心制作的细节动画刻划出
如火如荼的中世纪生产和战斗景象
完整庞大却又不失制约平衡的
资源生产体系
高低起伏的地形变化
使游戏感受更加逼真
引入阵型变化的概念
让策略性达到一个新的层次
20多种能力各异的兵种
让玩家施展排兵布阵的本领
UbiSoft与GT、3DO、Topware合作好戏连台
JOYMANIA
TopWare INTERACTIVE
探宝奇兵2
lode runner 2
著名经典游戏"警察抓小偷"全新3D包装
98年再掀采金热潮 98年11月上市
JEFF WAYNE'S
The War of the Worlds
世界大战
畅销根据科幻小说改编，讲述海陆空三军
大战火星人的即时战略游戏 99年1月上市
DARK VENGEANCE
黑暗复仇 98.12上市
耗时3年完成的划时代的3D动作冒险巨作
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC
英雄无敌III 99.3上市
大红大紫的幻想策略游戏系列的最新续作
ODDWORLD ABE'S EXODDUS
LAUGHING GAS MAKES NUI
奇异世界之阿比历险记2 99
小怪物阿比卷土重来
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
一级方程式大赛 98.12上市
完全再现世界一级方程式赛车的赛车游戏！
THE CHOSEN
血祭2 98.2上市
让人血脉贲张的第一人称射击作品
Speed Busters
LAST 167 Mph
BEST 197 Mph
POS 1/6
霹雳飙车 99.2上市
驾驶从五十年代到九十年代的华丽跑车
在来自北美的风景秀丽的赛道体验速度的快感！
Ubi Soft ENTERTAINMENT
中国上海张杨路500号时代广场18楼 电话:021-58788969-203.223 传真:021-58367021 邮编:200122 网址:http://www.ubisoft.com.cn http://www.ubisoft.com
Ubi Soft在招聘—详情请见公司主页www.ubisoft.com.cn


好游戏
您当然会欣赏！
摩法天尊
LORDS OF MAGIC
星际争霸
STARCRAFT
最新汉化包套装
内装多种赠送礼品
超级特警
霹雳小组2
POLICE QUEST 2
SWAT 2
SIERRA
雪乐山
斗智斗勇、其乐无穷的《魔法天尊》让您踏进
神秘的魔法世界，体验惊心动魄的幻境，
并可在S. I. G. S. 网上进行四人联合作战！
内装多种赠品的《星际争霸》汉化包套装版，
让您玩得明明白白，发挥更淋漓尽致，
付出更物有所值，拥有更具收藏价值！
做精干的警探，或当回狡诈的歹徒，精选美国
十五个经典案例的《超级特警：霹雳小组2》
定会让您如愿以偿！
奥美软件
AUTOSOFT
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
SIERRA
雪乐山
奥美电子(武汉)有限公司 地址：湖北省武汉市友谊路145号 电话：(027) 85424568 858360
传真：(027) 85836017 邮编：430022 E-mail: cheung@public.wh.hb.cn 联系人：叶国
奥美电子(武汉)有限公司北京分公司 地址：北京市海淀区白石桥路3号友谊宾馆万隆物业奥美电
电话：(010) 82612362 82612367 E-mail: cheung@public.bta.net.cn

上帝也疯狂
中文版
'98 年终巨作
丰富的全 3D 人物、建筑物和场景，支持当今流行的 3D 加速卡
美妙绝伦的游戏画面、返朴归真的背景音乐以及眼花缭乱的战斗场面
360° 可任意切换的全景视角
多达二十二种的神秘魔法让你随心所欲
可通过局域网和 Internet 网进行多玩家游戏
详尽的教学课程及百科全书使您通晓游戏的每个细节
BULLFROG
ELECTRONIC ARTS™
电子艺界™

虎头虎脑

农历年的虎年还没过去，但每到这个飘雪的十二月，辞旧迎新的气氛便已悄然弥散开来。无论如何，这一年的确是要走过了。虽然这是个温情脉脉的季节，但面对窗外的寒枝飞雪，心中却总有些欲挽光阴而无力的落寞情绪(很那个，是吧:)。信手翻开一年来工作打拼得来的杂志，嗯？居然是我在开场收尾扫地打水(……不对，说瞎了)?！那岂不是应了"虎头蛇尾"的定式？不行不行，如果是用这个招牌该多没面子……叫"虎头虎尾"?！别开玩笑了，难道现在大家看到的"篡改词汇"还少吗？可别把还在上学的小读者们给带坏了。所以，咱还是再起个好头吧，呵呵呵呵……

既然是年终总结，自然免不了故作神圣地回顾一番。不知大家这一年来过得好吗？工作和学习有进步吗？游戏玩得过瘾吗？自己的PC"巫毒"了吗？内存扩了吗？CPU升PⅡ了吗……杂志，看得还好吧:)。得，赶上唱歌了。不过，"岁月如歌"，这句话肯定有人说过。想想真要能让岁月如歌般飘过，浪漫是够浪漫了，只是还少了些精彩，加几段游戏行不行？想到这儿不由得开始检视一年来的日子。年初定的目标，有些拓展了，有些实现了，有些则淡出了。遗憾自然是有的，别说一年这么长时间，其实每个阶段的工作之后，许多遗憾都会一一浮起。不是说"人生就是由一连串的遗憾写成的"吗？只是不服输的我想告诉大家，还是让人生由一连串避免遗憾的努力来谱写吧。明年的杂志，希望能在大家的指正帮助及我们的努力下做得更好。

虽然有免不了的遗憾，但值得高兴的结果还是很多。特别是这一年中通过杂志这条纽带，把亲爱的读者、亲密的作者以及值得尊敬的业界同行们联系在一起，大家结交了更多的朋友，拓展了自己的视野，也为各自的追求注入了更充实的内容。在大家的努力下，我们所关注的电子娱乐产业通过了又一年的考验，它的健康成长与繁荣正渐渐显露出来。这个圣诞节，欧美游戏市场已全面引爆。国内呢？如果你看过《生死之间Ⅱ》、《世纪战略》、《傲世三国》等作品，你会为国产原创游戏的进步而欢呼；一大批引进、汉化的海外优秀游戏的迅速上市，则更让人直接感受到厂商服务意识与市场意识的提高。商家有礼、玩家有福，真高兴能看到这样一种生机盎然的景象。

北京的第一场雪，来得很早、很大、很美。"瑞雪兆丰年"，不仅是农业上科学的谚语，也是人们富有诗意的期许。就在这雪日静谧的午后，我结束了一年中最后一段的工作，寻思着该用怎样的话语来代表编辑部的全体同仁对大家的祝愿。忽然想起电影《甜蜜蜜》中新年第一天的对话，忍不住嘴角露出了笑意，那么，就祝各位

新年进步！

游骑兵
rabbit@fcgm.com.cn

家用电脑与游戏机

目 录

(总第 52 期)

卷 首
- ▷虎头虎脑　游骑兵▶01

新闻报道
- ▷玩具大王 Hasbro 进军游戏界　▶04
- ▷Voodoo3 初露真容　▶05
- ▷AMD 三维天地游戏大赛开战　▶06

上市烽火
- ▷　▶11

流星时空
- ▷黑暗复仇　▶14
- ▷起义Ⅱ领导与毁灭　▶15
- ▷巨人传奇　▶16
- ▷摩纳哥大赛　▶17
- ▷幕后交易　▶18
- ▷入侵者:侏罗纪公园　▶19
- ▷实战台湾麻将　▶20

佳作赏析
- ▷上帝也疯狂Ⅲ　教主▶21
- ▷机甲总动员Ⅱ　天骄工作室·吴冠军▶24
- ▷百战天虫Ⅱ　逍遥创作组▶26
- ▷古文明霸王传　董煜▶28

攻略手记
- ▷黑暗之心　图形攻略　刘清涛▶30
- ▷装甲指挥官　决胜指南下篇　黄欣　陈毅良▶35

排 行 榜
- ▷尖端 100　▶44
- ▷电玩点将榜　▶46

特别企划
- ▷古墓丽影Ⅲ——劳拉的传奇归来　▶48
- ▷古墓丽影Ⅲ试玩版体验　Chance▶52

业界星空
- ▷前导《G 档案》　法师▶54
- ▷永乐光碟探访　梁华林▶57
- ▷凤凰逆火　Jack▶59
- ▷对准目标——目标软件《傲世三国》探密　法师▶61

电视游戏广角
- ▷梦的世界——Dreamcast 最新情报　▶62
- ▷星之海洋 2(续)　杨子江▶65
- ▷新作短波　吴波▶66

难症会诊
- ▷　▶68

阶梯教室
- ▷A3D vs EAX　流星雨工作室·徐罡▶72
- ▷我们是否需要 AGP　罗晖▶75

PC 工具箱
- ▷新款游戏编辑器 Game Master　TalentMan▶77
- ▷NeoGeo,让我听见吧!　Monter▶79

网络港口
- ▷精彩主页一瞬间　飞翔鸟·周晓阳▶81

硬件兵工厂
- ▷TNT——3Dfx 的终结者?!　执火▶83
- ▷谁是真正的王者　流星雨工作室·徐罡▶85
- ▷怪兽之吼　天籁之音　流星雨工作室·徐罡▶90
- ▷Rendition3D 加速卡用后感　王强▶92
- ▷AMD——驶上超车道　徐舒▶93

多媒体书屋
- ▷翰林汇多媒体家庭课堂　法师▶95

文 渊 阁
- ▷现实、梦想与游戏　杨耘天▶96

镜 花 园
- ▷　▶100

编读往来
- ▷杏花村　小马▶102
- ▷有奖征文颁奖大会纪实　▶104
- ▷1998 总目录索引　▶105

主　　编: 赵震东
常务副主编: 孙百英
专栏编辑: 刘 威　梁华林　陈明辉　谷 岩
美术编辑: 单 非　刘 炜
责任编辑: 梁华林
电　　话: 编辑部 010-62237773
通信地址: 北京 2069 信箱
业务/稿件: fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱: reader@fcgm.com.cn
WWW 主页: http://www.fcgm.com.cn
广 告 部: 010-62237778
发 行 部: 010-62237779
传　　真: 010-62219955
读者服务部(捷径公司): 010-62237773 转 12
主办单位: 科学普及出版社
国内发行: 北京市报刊发行局
国外发行代号: 1359M
订　阅: 全国各地邮局
刊　号: ISSN 1005-6793　CN 11-3450/TP
邮发代号: 82-622
印　刷: 北京外文印刷厂
广告许可证: 京西工商广字第 0010 号
地　址: 北京市西城区新街口二条甲 11 号
邮　编: 100035
出版时间: 每月 13 日　定价 6.80 元

电子游戏是通往电脑世界的捷径

本刊 1998 合订本(中)配套光盘

12 月上旬推出

经过两个多月的准备和制作，本刊 1998 合订本(中)配套光盘将于 11 月上旬面世。本期光盘内容更为丰富，八大专栏分别关注电脑应用的不同热点，涵盖游戏、软件、硬件、业界及网络。其中，模拟器专题向您推荐 10 种最新模拟器，同时附有介绍、操作指南和测试游戏；奇趣天堂收藏最新最酷的壁纸、图标、桌面布景、屏保和桌面游戏；酷站精选推出《Carboy 完全上网手册》，网站内容全部纳入光盘，从一步一步学上网到主页制作，应有尽有。此外，试玩空间、软件传真、神通妙补、杂志收藏等传统栏目采用全新方式制作，说明文档更加详细，图片大量增加，并且收入了 1998 年杂志 5~8 期《镜花园》栏目的全部图片。

光盘界面使用 HTML 编写，制作精良，可于任何配置有浏览器的电脑上使用。

《家用电脑与游戏机》1998 合订本(中)配套光盘定价 24 元，详情请垂询本刊发行部。

专业制作
软件包装
本厂设备: 德国罗兰对开印刷机;捷克四开四色印刷机
经营项目: 各种中高档包装盒印刷制作及彩色印刷品;黑白说明书;光盘标;瓦楞纸盒
燕华彩色印刷公司
地址: 北京市朝阳区北沙滩龙王堂甲 1 号
电话: 010 62386117　62004281
传真: 010 62004281
手机: 1391144368

本刊如印刷质量有问题,请将残书寄回编辑部,我们负责调换
正文用纸: 山东寿光造纸集团股份有限公司

新闻报道

忽忽又是一年，恭喜各位的"游龄"即将再长一岁！

如今正是老编和小编蹙眉凝思，故作深沉的季节——年终总结总该有个好好的交待吧！而对于我来说，这才刚刚是个开始。

翻遍了前几期的调查问卷，却总也找不到读者对新闻报道的一点儿评价。看着杏花村里酒香客盈，小马未饮先醉的悠然之态，看着游骑兵对游戏佳作品头论足的洋洋自得，看着石子的文渊阁被褒被贬，看着 Chance 的兵工厂横遭轮番轰炸，看着法师的点将榜有人指指点点……Racer 却是个寂寞的人！？

也许大家都在忙着攻城掠地、研习魔法，一心只读攻略书。其实游戏本身固然有趣，而业界风云岂不是同样值得品味，因为那更是一场惊心动魄的游戏。希望明年大家能够多看看"窗(WINDOWS)"外的世界，对新闻报道多提点儿意见与建议。

是啊，虚拟的生活久了，现实的世界就会陌生，该出去走走了。

编辑：Racer

新"触类旁通"——玩具大王 Hasbro 进军游戏界

美国玩具制造公司 Hasbro 十月底与 NHL(国家冰球联赛) 以及国家冰球联赛选手联盟签署了一份协议。通过此协议，Hasbro 将可以正式大批量生产 NHL 官方指定玩具。此举很可能在未来几年内为 Hasbro 带来一亿美元的收入，不过玩家们真正关心的还是该公司旗下的 PC 及家用机游戏部门 Hasbro Interactive 是否有可能制作 NHL 的游戏。

Hasbro Interactive 试图成为电子游戏界的王者已经是公开的秘密了，增加一种极受欢迎的游戏类型无疑对其开拓市场有着极大的帮助（冰球在美国和橄榄球、篮球一样备受欢迎）。对于在体育游戏领域已占有极大份额的电子艺界和 Sierra 来说，这也许是个严峻的挑战。

不幸的是，此番协议中并未涉及到 Hasbro 是否有权制作冰球游戏的部分，很显然，互动 CD－ROM 并不包括在玩具之内。电子艺界无疑是最大的受益者，它刚从迪斯尼手中夺得了 Radical 娱乐公司 ESPN 数字体育游戏的授权，没有了 Hasbro 的参与，它的竞争对手大都不堪一击。同时，电子艺界也可以有选择地安排本公司的体育游戏上市了，从而避免了出现自家产品之间竞争的尴尬局面。但是问题也没有那么简单，因为谁也无法保证 Hasbro 永远也不会制作这方面的游戏，而那份协议亦有诸多细节为世人所未知。也许 NHL 最终仍会将互动游戏的制作权力卖给电子艺界，但 Hasbro 是否会甘心呢？

今年 8 月，Hasbro 以 7000 万美元接管了夕阳西下的 MicroProse，一周之后便又购得了桌面游戏发行公司 Monarch Avalon，而在此之前，Broerbund 和 Atari Games 早已先后成为其属下成员。时至今日，Hasbro 已经收购了好几家互动游戏公司，希望以此来和业界巨人如电子艺界、Activision、Interplay、Sierra 等较较劲，野心之大可见一斑。

偷来的嫁衣穿不得——Microstar 停止销售《星际争霸》资料版

一波刚平，一波又起，刚刚从对 GT 的侵权纠纷中解脱出来，Mircostar 又被 Blizzard 诉上了公堂。事件的起因缘由《星际争霸》的走红，Blizzard 这部大作发行仅两个月，Microstar 公司未经授权，便利用该游戏中自带的场景编辑器制作了一部新的《星际争霸》的关卡和任务合集进行销售，并把之命名为《恒星力量》，正是这个所谓的资料版触发了版权之争。

自五月份 Microstar 被 Blizzard 告上法庭之始，这一诉讼直到 11 月初才有了最终结果：当然是 Blizzard 大获全胜。法庭判决 Mircostar 立即停止销售并销毁库存的《恒星力量》，还需支付一笔费用以作为对 Blizzard 的经济赔偿。

"在游戏中提供场景编辑器是为了使其更有价值。" Blizzard 副总裁 Paul Sams 如是说，"这是为了延长游戏的生命并使之为玩家带来更多的乐趣。"事实上，Blizzard 已经授权给别的公司制作《星际争霸》的资料版，Aztech New Media 公司就是其中之一，这种名正言顺的行为自然会受到法律的保护。Blizzard 的发言人 Susan Wooley 称这次事件是很好的前车之鉴，并提醒所有有像 Microstar 这样念头的公司和玩家吸取教训。无论如何，有了两次因侵权被诉的教训，Mircostar 应该长点记性了吧。

（本刊曾不只一次地做过类似事件的报道，读者可自行查阅）

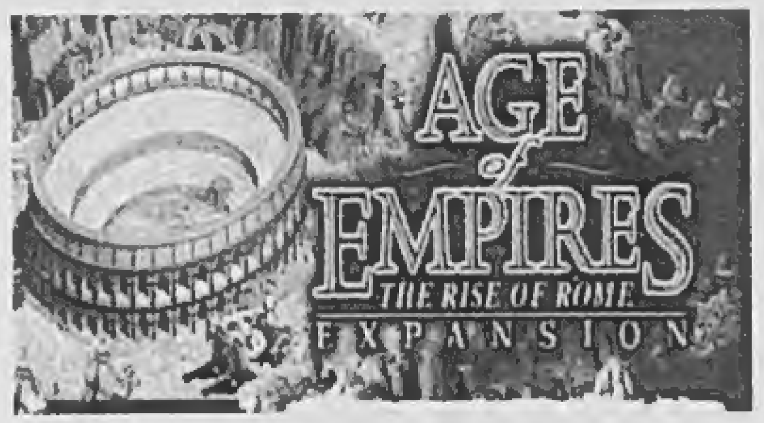
开拓新纪元——《网络创世纪：第二纪》正式发行

Origin 公司于 10 月 29 日正式推出了网络游戏《网络创世纪》(Ultima Online) 的资料版《第二纪》(The Second Age)。《网络创世纪》自 97 年 9 月发行以来，已经得到了诸如互动艺术大奖、1998 网络游戏年度大奖等多个在业界颇有影响的奖项，甚至在远隔重洋的日本，该游戏也获得了 1998 年电脑娱乐软件技术革新和最具创新精神奖。这些都证明了《网络创世纪》的巨大成功。

"每一天，《网络创世纪》的虚拟世界都在发展和壮大，" Origin 的总经理激动地说，"现在又有了《第二纪》令人兴奋的新加入的设定，无论是新手还是已经成为这个社会中一员的老手，都将体会到更加丰富和奇异的网络探险经历。"《第二纪》为玩家提供了新的探索区域并包括了新的怪物、武器以及魔法；游戏世界中会出现诸如丛林、河流、废弃的神庙、峡谷、沼泽、北极等新的地形；还新增了 IRC 聊天系统以增强全球玩家之间的联络。Origin 此次共推出了两个版本以供新手和老玩家自由选择。

目前，Origin 已在日本和欧洲新设置了《网络创世纪》的服务器，在北美地区也新增了九个服务器。由于有越来越多不同国家的玩家加入，考虑到交流的问题，Origin 在《第二纪》中安装了一个独特的语言翻译程序，可以实现英语与德语互译以及英语与日语互译，如想得到其他的语种翻译支持，玩家可以去有关网址下载 (http://www.owo.com.)。

过把"君王"瘾——《罗马复兴》游戏比赛



"当你身处罗马，做个罗马人吧！"这是微软为其刚发行的电脑游戏《帝国时代：罗马复兴》(Age of Empires: The Rise of Rome)所做的宣传语。

难道你仅仅想止步于罗马的街道吗？有没有想过成为整个罗马帝国的君主呢？为了一圆众多玩家的君王之梦，微软在属于自己的游戏网站 MSN Gaming Zone 上特地举办了一个以《罗马复兴》为主题的多人游戏比赛。首轮比赛已于 11 月 14 日开始、月底将结束前八轮的比赛，而最后的冠军决赛则要到 12 月在西雅图举行。

你是否有能力成为罗马帝国的君主呢？相信自己吧！如果成功了，你将有机会参加一次罗马假日旅行，还能得到精致的罗马盾牌、头盔仿制品、微软游戏网站的纪念衣物以及《罗马复兴》玩家活动宴会的 VIP 卡。如此待遇真可谓是"一朝阅尽罗马风流"了。

大展拳脚——Eidos 全方位出击

11 月 9 日，Eidos 公司宣布收购 Crystal Dynamics 成功，这次收购大概花去了 Eidos 公司 4700 万美元。

Crystal Dynamics 是一家位于美国的独立游戏制作公司，它即将发行的游戏有《GEX Ⅲ》、《Kain 之传奇》、《无情的 Akuji》、《邪恶战争》等。早在 9 月初，收购 Crystal Dynamics 就已经被列入了 Eidos 的行动计划，到目前为止，收购所需的费用已经付清 50%，其余的则将到明年 4 月之前付清。

另据报道，Eidos 将在其即将发行的游戏中使用 Aureal 公司的 A3D 声音技术，《古墓丽影Ⅲ》(TOMB RAIDER Ⅲ) 和《大刀》(DAIKATANA) 将是第一批使用这种技术的两个游戏。A3D 技术可以使有 2 到 4 个音箱的音响系统或耳机发出具有位置距离感的 3D 音响效果来。

Westwood 与玩家网上聊天

11 月 11 日，Westwood Studios 著名的《命令与征服Ⅱ：泰伯利亚之日》(Command and Conquer : Tiberian Sun) 的首席制作师博威特・斯伯利 (Brett Sperry) 及设计师 Erik Yeo 同制作组的其他几名成员一起，通过 Westwood Studios 的聊天服务器与全球众多的玩家就此游戏进行了交流。不过条件的确有些苛刻：玩家必须先到该公司的网站进行登记，而且只有正版用户兼 Westwood Studios 会员的玩家才有资格注册。

此次网上交流，Westwood Studios

除去向玩家透露了一些该游戏制作方面的情况外，主要是想听听玩家对游戏有何期望。

Cavedog 推出 Boneyard 对战服务

Cavedog 公司计划在明年年初推出 Boneyard 线上对战服务，以方便喜爱《横扫千军》的玩家更容易地找到对手。玩家可以通过 Boneyard 和其他 TA 高手对战，类似于 Blizzard 所提供的 BNet 服务。Cavedog 将利用 Boneyard 提供该公司未来推出游戏的连线对战服务，其中包括 Cavedog 的下一款游戏：Total Annihilation: Kingdoms，一款中古时代题材的即时战略游戏，它将提供给玩家风、火、水、土四个不同的种族，可以累积经验的军事单位和曲折离奇的故事背景。

Boneyard 将在近期内提供 Beta 测试，有兴趣的玩家可以到 Cavedog 公司的主页（http: //www. cavedog. com）上去注册。

年底算总帐——有人欢喜有人忧

近日，3DO 公布了该公司 98 年第二财政季度的财政报告（截止到 9 月底）。与去年同期相比，成绩喜人，净利润增长 178%，高达 500 万美元。这主要取决于 3DO 在 PC 和 PS 上推出的《ToCA 冠军拉力赛》、PC 上的《魔法门 VI》、《玩具兵大战》等游戏的良好市场销售成绩。尽管如此，3DO 公司仍然出现了赤字。该季度 3DO 净支出约为七百五十万美元，主要用于公司开支和 11 个新游戏的开发。不过这已经很能说明问题，因为仅在一年之前，3DO 的主要收人来源还是硬件而不是软件。

今年下半年，3DO 计划发行 PC 版《起义 Ⅱ：领导和破坏》(Uprising 2: Lead and Destroy)、《维加斯游戏 2000》，PS 版的《起义》、《玩具兵大战 3D》，还会推出他们的第一个任天堂 64 游戏——《战斗坦克》(BattleTank)。自从该公司的游戏主机“3DO”如昙花一现之后，人们大都以为 3DO 会难以为继了，但“硬”的不行来“软”的，看来 3DO 是吃一堑，长一智了。

几乎与此同时，世界第二大娱乐软件公司 GT Interactive Software 也公布了他们第二季度的财政情况。GT 本季的净收入为一亿一千六百二十万美元，比去年同期降低了 4%，这主要是由于延期推出 PS 版本的《毁灭公爵：杀戮时刻》所致；而净利润也只有 140 万美元，每股分红为 0.02 美元，比去年同期 850 万美元的净利润及每股 0.12 美元的分红都有了大幅度下跌。

针对即将到来的第四财政季度，GT 准备力挽颓势，强力出击。该公司预计发行的游戏有 PC 版本的 Unreal Tournament、Trans Am Racing、《神话 Ⅱ》(Myth Ⅱ)、《横扫千军：王国》(Total Annihilation: Kingdoms)，N64 版本的《毁灭公爵：零点》(Duke Nukem: Zero Hour）等，估计到时 GT 公司的财政状况可能会有所好转。

新闻速递

■3Dfx 近日宣布他们将在 1999 年第二季度发售新一代显卡——Voodoo 3，这个消息足以使众多的玩儿家精神大振，痛苦的是还需耐心等待。与 Voodoo Rush 和 Voodoo Banshee 一样，Voodoo 3 是一款集 2D/3D 功能于一身的显卡，不同的是它将集成 Banshee 的 128 位 2D 核心及一款新型的速度远远超过 Voodoo2 的更快的 3D 芯片。

■ 十一月初，Westwood 发布了玩家期待已久的《沙丘 2000》多人游戏的补丁。Westwood 的发言人表示：“这个补丁将会改善多人游戏时的速度，不过在很大程度上还要取决于玩家的电脑配置和连接速度。”如果连上 Westwood 的服务器进行《沙丘 2000》的多人游戏，那么在登录时便可以自动下载这个补丁，也可以通过 Westwood 的主页以及《沙丘 2000》的主页下载这个补丁。

■ 十月底，LucasArt 公司制作的超现实主义的图象冒险游戏《幽灵舞会》(Grim Fandango）在美国正式上市。在这个根据墨西哥民间传说改编的游戏中，你将扮演一名叫做 Manny Calavera 的死亡部门的雇员，你的工作就是带领生活在阳间的人们去到死亡大陆。如果你等待一个在黑暗星球中实现永恒的冒险游戏很久了，那么《幽灵舞会》正是你等待的对象。

■Ritual 以及 Activision 两家公司在十月底宣布动作游戏《原罪》(Sin)的程序源代码将在游戏正式上市的前一周公诸于众。在拥有了这份源代码之后，懂得编程的玩家将可以创造属于自己的游戏关卡。如果你有能力试一把的话，不妨去 Ritual 以及 Activision 的主页逛一逛。

新闻提供/天骄创作室　整理/Racer

前导《G 档案》横空出世

近日，前导公司突然宣布，他们将推出《G 档案》以公开《赤壁》的源代码，并出资 20 万元向玩家收购游戏。前导将通过《G 档案》详细地讲解注释《赤壁》，把游戏制作的全过程全部公布给关心游戏制作的爱好者，这其中包括 10 万多行的全部源程序及 10 万多字的讲解，并使用全程多媒体界面。

前些时日，前导悲壮的退出；而今，前导又近乎悲壮的“归来”。前导人将自已血汗的结晶无私地奉献给世人，多少心酸、多少故事，尽在其中。如果您想了解《G 档案》的详细内容及前导未来的发展计划，不妨看一看本期《业界星空》中的详细介绍。

《朝鲜战争》即将上市

金山公司游戏开发部西山居创作室制作的《朝鲜战争——喋血三八线》已经进人紧张的后期制作阶段，这是西山居创作室继《抗日——地雷战》之后的又一款回合制战略游戏。

整个游戏将采用写实的方式，玩家将作为人朝参战的一名年青指挥官，亲历朝鲜战争中大小近 30 场著名战役。许多人们熟悉的人物，如彭德怀、杨得志及麦克阿瑟、李奇微等中外名将也将在游戏中登场，黄继光、邱少云等特级战斗英雄也会在特定关中与玩家并肩作战。

与以往的战棋游戏相比，《朝鲜战争》在规则上作了较多的改进，除了普通攻击与战术外，新增了兵力、疲劳度、弹药数、军衔、番号、强行军、白刃战、工事，兵种相克等新指标，目的就是为了突出现代战争的真实气氛。

据金山公司透露，该游戏将在年底左右与大家见面。

《生死之间 Ⅱ》本月上市

北京创意鹰翔公司正式宣布：《生死之间 Ⅱ——末日传说》正式版将于 12 月 5 日上市。

《生死之间 Ⅱ》的创意非常独特，采用一种全新的即时战略游戏方式，

游戏中的建筑必须通过组合才能成为一体的空间基地，且可以任意移动，大、小星舰中心、战列舰等都有不同的组合能力。整个游戏设定为 18 关，物品总计达 50 余种，支持网络对战。

游戏的背景是遥远的星云和星球，整个画面在细节上刻画得很好，物体大小比例悬殊，真实感较强。由于运用了光影、透明、粒子效果一些较先进的表现手法，爆炸、光影，碰撞的效果都非常真实。

目前，《生死之间 Ⅱ》的海外版也正在制作之中，创意鹰翔与多家海外公司的销售代理谈判进展顺利。

《烈火文明》前瞻

在沉寂了 1 年半之后，尚洋公司终于浮出水面。

继推出第一款《烈火文明》DEMO 版之后，该公司的网站（http: //www. sysnetgame. com）业已于 10 月 25 日正式开通，该主页主要介了绍一些有关《烈火文明》的最新动态。

此游戏是实时三维 RPG 游戏，由于完全使用三维技术搭建模型，建筑物比例精确，风格各异，游戏情节则是围绕一个在乱世中发生的扑朔迷离、感人肺腑的爱情故事所展开。

据介绍，制作这款游戏的小组有原前导瞬间工作室的 7 人加盟，至今为止，此产品开发已近 20 个月，投入资金达 300 万元人民币，参与设计及开发的人员近百人。预计年底将向广大玩家提供正式的试玩版本。

《摩托英豪 2》首发、大赛同时开幕

12 月 5 日，电子艺界倍受玩家关注的赛车游戏《摩托英豪 2》(Motor Racer2）将在百脑汇首发，由电子艺界北京办事处、Diamond 中国总代理恒进电子以及百脑汇联合主办的“谁是 98 真的英豪”摩托车游戏大赛亦将同时应期举行。

本次比赛共设五个大奖，分别是速度冠军、本次比赛冠、亚、季军及第

四名，他们将获得由恒进电子提供的硬件奖品。其中获得最高奖项的玩家将可以只用1元人民币购买到Diamond的Voodoo2顶级显示卡Monster 3D Ⅱ。比赛分小组进行，小组预赛第一名将获得由电子艺界提供的游戏奖品，并有资格进入下一轮比赛。所有参赛选手还都可以在热卖区享受购物优惠。

为了使比赛更具水准及摩托高手能正常发挥，百脑汇将提前两周在相应的区域进行《摩托英豪2》的热身和试车活动，狂热的赛车迷们不可不试。

《剑侠情缘Ⅱ》计划启动

在联想注资之后，金山公司对开拓电脑游戏市场投入了更大的热情。据悉，西山居创作室《剑侠情缘Ⅱ》(暂定名）的开发计划已经得到董事会的批准，该项目预计总投资300万人民币，制作组规模为15人，制作时间预计在18个月左右。

《剑侠情缘Ⅱ》采用一种全新的游戏模式，最大的特点就是开放。没有固定的游戏进程，玩家完全可以照自己的意愿行动。因此虽是武侠游戏，却可以不走武侠之路，玩家可以根据自己的理想把主角培养成一代宗师、名儒甚或富豪。

另据透露，《剑侠情缘Ⅱ》将由两个游戏组成，即单机版RPG游戏和mud游戏，届时金山公司将专门设置一台服务器供玩家进行在线游戏。金山公司目前正在广泛征求各方人士的

《剑侠情缘Ⅱ》人物造型

意见和建议，以求把游戏制作得更加完美。

AMD三维天地游戏大赛开战

AMD公司“三维天地全接触电脑游戏大奖赛”日前业已开赛，此次活动分为准决赛和决赛两个阶段，赛址包括香港、上海、广州、台北、台中、高雄等七个城市。无须事先报名，没有地域限制，玩儿家只要持有效证件到现场登记就可参赛。

比赛使用QUAKE Ⅱ游戏软件，采用淘汰制，七地的城市冠军不仅可得到K6－2/350MHZ CPU，还可获得AMD的赞助参加1999年1月在香港举行的总决赛。内地赛场城市的比赛时间及地点如下：11月28，29日，上海梅龙镇；12月5，6日，广州海印广场；12月19，20日，北京丰联广场。

新天地携手《红衣卫士》

新天地公司即将代理贝赛斯达(Bethesda softworks）1998年度大作《上古卷轴之红衣卫士》(The Elder Scroll: Red Guard)。贝赛斯达是美国最大的私营计算机娱乐软件公司之一，已有12年的历史，曾以其出色的体育、动作和角色扮演类游戏赢得了众多的国家及国际软件奖。其《上古卷轴之匕首雨》曾被各大游戏杂志评为“1996年度最佳角色扮演类游戏”。

《红衣卫士》仍是一款以《上古卷轴》世界为背景的动作冒险游戏，秉承了该系列游戏规模宏伟、气势壮阔的特点，将动作技巧、解迷、互动式剧情和史诗般的故事情节融人其中，是一个打破了传统游戏类型界限的创造性作品。

新天地公司目前正在就该产品的中文化问题与贝赛斯达进行接洽，希望在1999年春节之前会给国内玩家一个满意的答复。

中国国际软件博览会在京召开

11月4日至8日在北京国际贸易中心举办的“中国国际软件博览会”吸引了大批软件消费者前往采购，这是今年国内软件市场的一次重要的展览会。

此次展会以财务及商务管理软件厂商的展位最多，北京连邦软件有限公司、新天地公司、佳软公司、中软公司等国内厂商参加了展会，国外著名软件厂商也纷纷参展。据连邦公司透露，此次展会的销售过程中，以国产反病毒软件和近期推出的一批新产品最受消费者欢迎。

珍藏版攻略丛书即将推出

新天地互动多媒体技术有限公司计划在年底推出《银翼杀手》、《黑暗王座2》和《盟军敢死队》三部游戏的中文攻略书。此书不同于一般的游戏攻略及评论性的文章，它的全部资料均由游戏制作小组提供，并授权国际著名的图书出版发行公司编写、制作。书中有大量关于游戏的内部资料以及游戏开发人员编纂的详尽的游戏攻关技巧和开发背景等内容，可以帮助玩家迅速提高游戏技巧且极具收藏价值。

随着电脑游戏产业的发展，越来越多的电脑游戏爱好者希望能够更加深人地了解、研究电脑游戏的内涵，此次新天地将这套丛书引进国内，无疑将使中国游戏产业向立体化和更高层次迈进了一步。

InfoCD不慎染毒 KILL98热情相赠

11月10日，北京冠群金辰公司与中国计算机报社在公安部小礼堂举办了KILL98专用版赠送仪式，此举的目的是杀灭《中国计算机报光盘》(InfoCD)10月号中隐藏有CIH病毒。据称，InfoCD 10月号含毒的原因是病毒隐藏在压缩文件之中而躲过了制作之前的严格检测。经双方磋商，中计报社将把第12期InfoCD提前到11月23日发行，并随盘赠送能查杀10月光盘中CIH病毒的KILL98专用版本。中计报社同时提醒10月号光盘的用户在26日之前务必查杀病毒。

IBM推出25G大容量硬盘

IBM公司近日发布了一款容量为25GB的大容量硬盘，创造了PC机硬盘容量的新纪录。这款硬盘面向的是对存储空间需求极大的家庭用户和PC机发烧友。

Dwango宣布停业

10月中旬，运营已达四年的多人游戏网络Dwango宣布停业，原因是由于不提供基于Internet的服务，运营收人入不敷出，难以维继。Dwango的竞争对手Total Enterfainment Network公司的CEO Erick Hachenburg指出：“Dwango的关张代表了一个时代的结束。”

NT5改名为Windows 2000

微软宣布将在1999年推出其NT的下一个版本，但不是以NT 5.0命名，而是更名为Windows 2000。目前微软公司正努力加速Windows 2000的市场工作，一个新的OEM计划——Windows 2000就绪计划正在进行之中。

首例HTML病毒被发现

世界上第一个HTML病毒——HTML Internal——在莫斯科的实验室中被发现。据称，该病毒仅在微软的Internet Explore中发作，对Netscape Navigator、Opera或其他Web浏览器无效。

启亨热衷另类行销

科技的发展日新月异，商业行销的手法亦不断翻新。在消费者基本上是从“平面”媒体广告获得信息的今天，启亨推崇的却是“One point”（一点）的另类行销。虽非独树一帜，但启亨乐此不疲却自然有他的道理。将产品完全中文化、尽量简化安装过程、见词达意的产品命名以及简单明确地迅速传达信息（广告宣传），确实可以使他们的产品更容易吸引消费者，对市场推动起到了不小的作用。电脑行销的确很累，与其硬碰硬，倒不如另辟蹊径。

Cyrix盛推MII芯片

美国国家半导体公司产品部门Cyrix公司日前宣布，将于近期举行“新瑞仕之光”大型系列活动以答谢经销商和广大客户，此次活动的重点将是MⅡ微处理器。参加此次活动的厂商主要有联想、康柏等Cyrix公司的合作厂商。Cyrix中国区市场经理曾明先生表示：“此次活动的目的主要有两个：一是让所有客户了解Cyrix，了解MⅡ；二是通过此次活动进一步加强与经销商的合作。”

销售信息

连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件 名称	教育学习软件 名称	实用工具软件 名称
1	风云(含书)	翰林汇多媒体教程	KV300
2	盟军敢死队	开天辟地(增强版)	瑞星杀毒软件
3	大富翁4	畅通无阻	金山词霸Ⅲ
4	极品飞车3	随心所欲说英语	VRV套装
5	沙丘2000	即学即会OFFICE97	东方快车98
6	决战中国象棋	万事无忧（增强版）	KILL98认证版
7	神雕侠侣	轻松学会五笔字型	企鹅套装Ⅳ
8	幻世录	一网打尽	实用工具快车
9	薛家将	树人98套装	即时汉化专家98
10	千典游戏龙	即学即会WIN98	超级解霸5.01

NEWS

1998 秋季东京电玩展简报

10 月 9 日 - 11 日，在日本千叶幕张召开了由日电脑娱乐软件协会(CESA)主办的 98 秋东京电玩展。每年春秋举办两次的东京电玩展是日本国内最大的电视游戏软件展示会。

本次展示会中，PS 展区依然是最引人注目的耀眼之星，共有 1022 款软件参展。SQUARE 的巨大屏幕上，《最终幻想Ⅷ》和《陆行鸟之不思议迷宫 2》的 MOVIE 吸引了大量玩家。SCE 推出《IQ 智慧方块》的续篇，成为试玩台上大为抢手的游戏。KONAMI 的最新冒险游戏《SILENT HILL》、CAPCOM 的《街霸 ZERO3》擂台也极受欢迎。ENIX 公布了《勇者斗恶龙Ⅶ》开发画面的录像，之后屏幕一黑出现了“1999 年”字样，令人油然而生一种发售日近在眼前的感觉。SCE 另发布消息，其 PS 用便携 PDA 正式名为 POCKET STATION，将于 12 月 23 日以 3000 日元销售。与以前公布的情况一致，该 PDA 大小同 PS 记忆卡相仿，重量只有 30 克，内置 32 位 RISC 处理芯片，可以进行红外数据传输并有音源输出。它与 PS 记忆卡互相兼容，记忆体为 15 块。目前针对该 PDA 的游戏数量已十分可观，包括《FFⅧ》、《IQ FINAL》、12 月 17 日发售的《古惑狼 3》以及《街霸 ZERO3》等。业界普遍认为其销售前景看好，普及率将同 PS 振动手柄持平。

DREAMCAST 的展台前也是人头攒动。《VR 战士 3tb》、《索尼克大冒险》、《D 之食卓 2》、《哥斯拉》等 DC 作品引来阵阵喝彩，众多业界著名游戏制作者均发表了对 DC 的看法。众人一致认为将来利用 DC 的通信机能及 PDA 机能的新游戏将会成为主流

RED COMPANY 的广井王子表示《樱花大战 3》将在 DC 上推出，并且将利用 DC 的通信机能。KONAMI 的小岛秀夫认为，若在 DC 上移植游戏(METAL GEAR?)将着重开发其通信机能。关于 DC 的最新消息本期另有专文介绍。

另外，BANDAI 将于 1999 年 3 月发售的掌机“Wonder Swan”、SNK 的掌机“NEO·GEO POCKET”以及任天堂的彩色 GB 也在展示会上亮相。新一轮掌机大战即将开始，任天堂是否能够坚守最后一块高地呢？

提问！回答！
——日本著名游戏人小调查

又值年底，日刊《ファミ通》的记者采访了业内数位“大腕”，询问了一些玩家关心的小问题：①目前正在制作的游戏②最期待的新硬件③在新硬件上最想推出的作品④个人最关注的作品，以下是他们的回答。

小岛秀夫(KONAMI)
①《燃烧战车欧洲版》
②不存在平台制约的硬件
③即使闭眼也能玩的游戏
④《赛尔达传说 64》/《欧亚大陆快车杀人事件》

坂口博信(SQUARE)
①夏威夷电影和《FF》系列
②未定
③倾注电影技术的作品
④《创世纪网络版 2》

中裕司(SEGA)
①《索尼克大冒险》
② DREAMCAST(当然)
③活用通信机能的作品
④铃木裕的《Project Berkley》

中村光一(CHUNSOFT)
①《恐怖之夜》/《街》/《弟切草》
② DREAMCAST
③仔细研究硬件机能后的作品
④《索尼克大冒险》

广井王子(RED COMPANY)
①《向北方》(DC)
②依硬件厂商委托而定
③无画面只有音乐的游戏(《REAL SOUND》?)
④《索尼克大冒险》

三上真司(CAPCOM)
①《生物危机 CODE：Veronica》(DC)
②彩色 GB 和 DREAMCAST
③有意思的游戏
④《DQⅦ》/《赛尔达传说 64》

宫路武(GAME ARTS)
①《格兰蒂亚 2》
② DREAMCAST
③新类型通信游戏
④策略类游戏

新闻整理/吴波

LOOK

国内最新游戏上市追踪

上市烽火

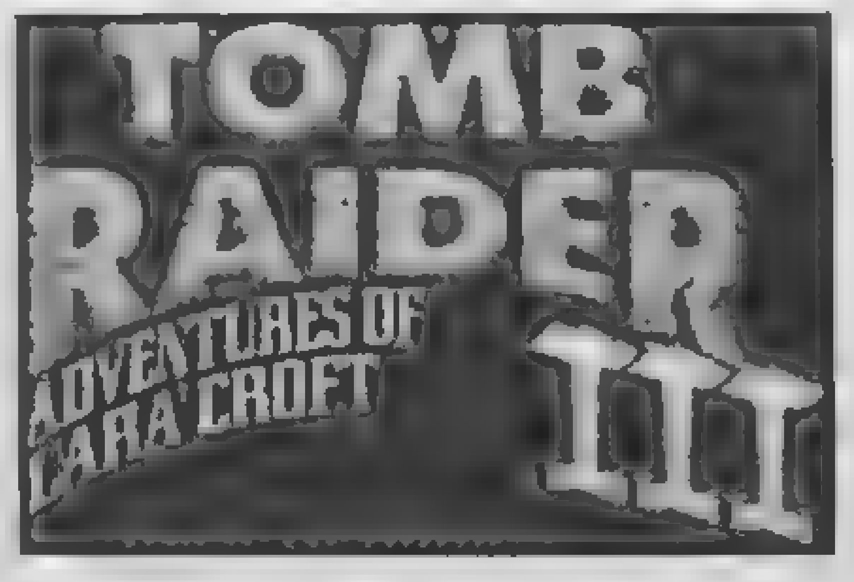
上市日期：1998 年 12 月

1998 年即将成为历史，而“烽火”连年的日子仍将继续。在这里，我们要感谢长期以来支持与观注这个栏目的厂商、经销商，特别是各位读者。

我们一直在努力把最新、最好的游戏以最快的速度展示给大家，也许您要问：“为什么经常有些游戏延期上市？”我要说：“请您谅解他们吧！”因为每一款游戏的诞生都浸透着制作人的无数心血，每一款游戏的成功都要负出十倍的努力。正所谓“慢工出细活”，虽然让人心焦，但您的等待绝对值得！

本栏编辑：Racer

本期力作



《古墓丽影Ⅲ》

上市延期

《装甲指挥官》(第三波)

《探宝奇兵 2》(上海育碧)

以上两款游戏延期至本月上市

《古墓丽影Ⅲ》

游戏类型：3D 动作冒险

出品公司：Core Design / Eidos

上市代理：新天地

系统要求：P133/32MB

推荐配置：无

劳拉回来了！

这次，劳拉的冒险将从美国内华达洲的大沙漠开始，历经种种坎坷最终到达一个南太平洋的神秘岛屿，一共经历 4 大关卡。游戏允许玩家根据自己的喜好来决定探险的先后顺序，所有的关卡也将具有更大的开放性，针对同一目的地会有多条路线可以到达。

除了全新的冒险经历之外，《古墓丽影Ⅲ》中还有许多巨大的变化——更多的新装束、更多、更刺激的新型交通工具以及更多的全新技术等等。所有这些都使得《古墓丽影Ⅲ》以前所未有的惊人面貌出现在你的面前。

《生死之间Ⅱ》

游戏类型：即时策略

出品公司：创意腾翔

上市代理：晶合顺达

系统要求：P133/32M

推荐配置：P200/32M

记得去年《生死之间Ⅰ》在《血狮》引发的那场灾难中多少起到了一些力挽狂澜的作用，至少让国内玩家感到了一丝心慰，如今二代终于上市，想来也不会令大家失望吧？

游戏设定为 18 关，以遥远的星云和星球为背景，整个基地看上去很宏伟，物体大小比例悬殊，真实感较强。细节刻画也不错，爆炸的碎片、物体的光影以及碰撞效果都模拟得非常真实。

这款游戏将在 12 月 5 日由百家软件专卖店首发，据说还有精美年历记事本赠送，不要错过哟！

《FIFA 99》

游戏类型:运动

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P133

推荐配置:无

98 年夏季法国世界杯的盛况，相信大家还记忆犹新吧！FIFA 99 的推出，又可以让铁杆球迷们过过瘾了。

FIFA 99 采用最先进的动态捕捉技术，使球员的动作更加专业、更加流畅。除加强了传承自 FIFA 98 的优秀 3D 立体表现之外，FIFA 99 又有更新的突破，其最大的特色是忠实地收录了世界十二个顶尖足坛的二百四十个职业足球队，集各国国内的职业足球联赛、欧洲冠军球会、欧洲杯赛冠军和欧洲足协杯各项赛事于一身，并且允许玩家自己举办联赛或是杯赛，连假想的未来大赛——欧洲超级杯赛 (European Super League) 也尽在其中。

《NBA 99》

游戏类型:运动

出品公司:EA Sports

上市代理:电子艺界

系统要求:P133

推荐配置:无

还记得前两年每次都比球季稍慢推出的 NBA LIVE 系列吗？不能与 NBA 同步开打，是不是有些遗憾？不要紧，EA 力作 NBA LIVE 99 的推出，终于可以让球迷们梦想成真了。

NBA LIVE 99 支持市面上的大部分 3D 加速卡，画质上更是大大提高。全新的 AI 设计，模拟真实球员的动作与习性，配合最新的 Face Off(变脸)技术，每个球员的面部表情都栩栩如生，让玩家有充分的临场感。

精彩镜头重播、半场拉拉队表演、网络对战、操控简便等特色，在 NBA LIVE 99 中都予以了保留，当然是经过全面翻新的，至于表现如何，玩家还是自己去慢慢体会吧！

《黑暗复仇》(Dark Vengeance)

游戏类型:动作冒险

出品公司:GT

上市代理:上海育碧

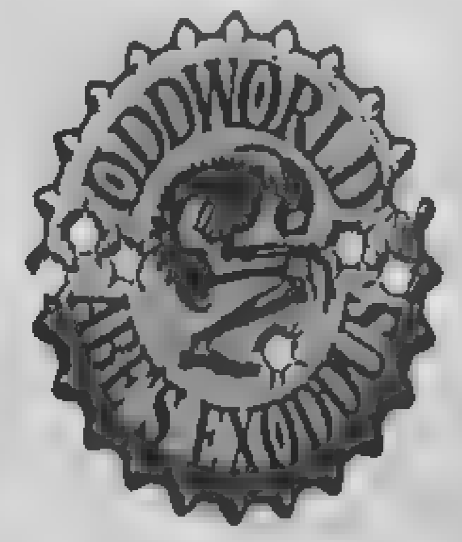
系统要求:P166/16M

推荐配置:无

人类和精灵一直和平相处地生活着，但是精灵不满现状想取代人类，结果被打败并被赶到了地下洞穴里。几个世纪过去了，人类已经淡忘了那段历史，但精灵们的“黑暗复仇”计划却一直在酝酿之中。终于有一天，人类再也见不到太阳了，人类世界失去了光明。你的使命就是阻止“黑暗复仇”的实现，让大地重见天日！

在游戏中，你可以从三个角色中任选一个，每个角色都有各自原始的特性和不同的能力提升潜力，每个人执行的任务也不相同。游戏采用真实的 3D 角色设计，提供 3 种不同的战斗方式，道具多多，最高可支持 32 人联线混战。

《奇异世界之阿比逃亡记 2》



游戏类型:动作冒险

出品公司:GT

上市代理:上海育碧

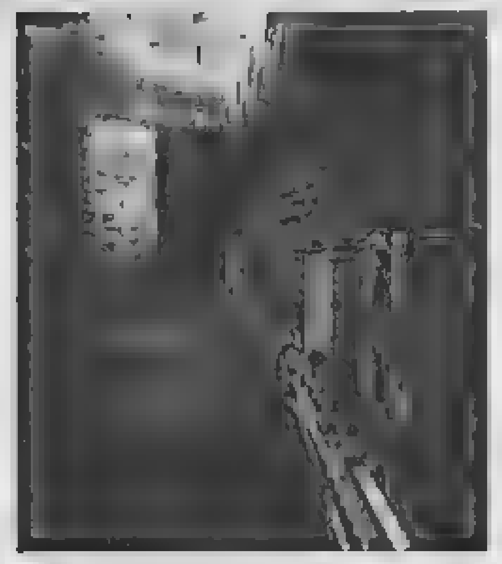
推荐配置:P120/16M

推荐配置:无

作为续集，《奇异世界之阿比逃亡记 2》的剧情紧接前作。由于姆多贡 (Mudokon) 人阿比设法关闭了格鲁贡 (Glukkon) 人的“碎裂农场”(RuptureFarms)，结果造成格鲁贡人利润最丰厚的产品“灵魂风暴酒”的原料——骨头——短缺，所以他们抓了许多姆多贡人来从坟墓里挖骨头。“灵魂风暴酒”的另一种原料是眼泪，为此格鲁贡人竟然用电击迫使那些可怜的姆多贡人不断地流泪。为了不让同胞永远地遭受折磨，阿比决定再次阻止贪婪的格鲁贡人，救出他的伙伴！

游戏采用全新的存档系统，允许玩家在任何地方记录进度，前作的风格及特色也尽留其中

《血祭 II》(Blood Ⅱ)



游戏类型:第一人称射击

出品公司:GT

上市代理:上海育碧

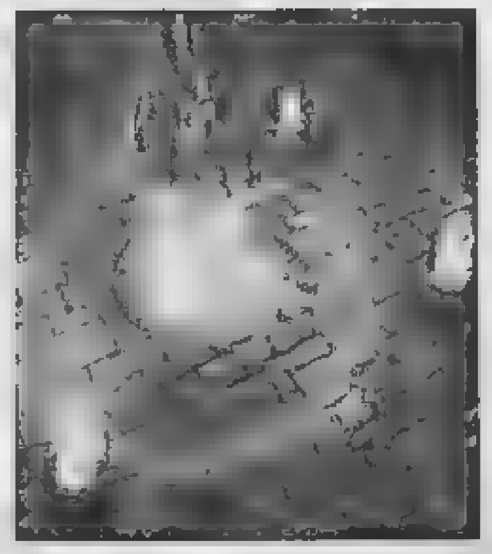
系统要求:P166/32M

推荐配置:无

在前作中，Caleb 向异教神 Tchernolog 报复得手，但是整个教会却将其视作最大的叛徒，并欲置其于死地。Caleb 只得躲藏起来，花了足足 100 年时间使另外 3 个遭受邪教迫害的人复活，并和他们联合起来共同对付这个恶贯满盈的教会。

《血祭 Ⅱ》总共包括 4 大关 28 小关，玩家可以从优势、弱点各有不同的两男两女共四个角色中任选一个来进行游戏，体验各自不同的游戏经历。

《古文明霸王传》



游戏类型:角色扮演+战略

出品公司:宇峻科技

上市代理:第三波

系统要求:P75/16M

推荐配置:无

《古文明霸王传》的故事剧情分为东、西两条线路，玩家可以自由选择扮演代表正义的宫国将军——骠，或是代表邪恶的外星大魔王——布雷克，在结构安排上，仍然延续多支线、多结局的传统，这样做无疑增强了剧情的张力及多样性。

这套游戏同时支持 WINDOWS95 及 MS－DOS 两种平台。

《剑魂》(Die by the sword)

游戏类型:动作

出品公司:Interplay

上市代理:第三波

系统要求:P133/16M

推荐配置:无

千呼万唤始出来，这款游戏已经让玩家等待得太久了。不过这是 INTERPLAY 攒足了劲推出的一款 3D 动作类游戏，如此的等待还是值得。

“你”的女友被冥界中的恶魔所绑架，幸福而平静的生活从此打破，英雄救美的重任自然就落到了你的身上。游戏画面类似于《古墓丽影 Ⅱ》，但冷兵器战争的紧张和刺激则与《古墓丽影 Ⅱ》的热兵器战争决然不同。

《剑魂》支持键盘和摇杆操作，当然也支持 3Dfx 加速卡。在 3Dfx 卡下，人物的动作流畅，配合真实的背景画面、光影和烟雾效果，让人感觉就象在观赏一部中世纪欧洲的武侠电影。

《深入地心》

游戏类型:SLG

出品公司:TGL

上市代理:智冠

系统要求:486

推荐配置:无

拿起利剑，深入地心去寻找失落的信心与灵魂……

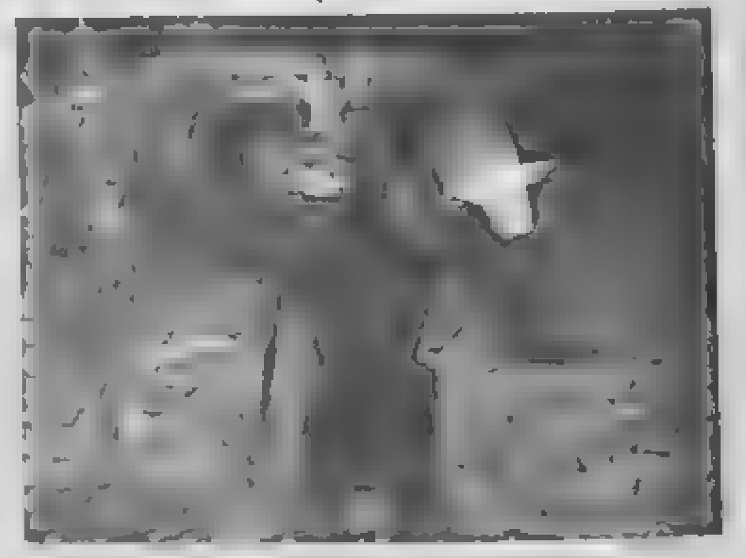
游戏主角将带您进入一个未知的世界——地下城堡。黑暗中的世界等待着你去探索，听着地下鬼怪、幽灵们深沉的咆哮，仿佛就是死神的召唤。这是 TGL 公司继《神奇传说》系列后的又一力作，在传统 SLG 类游戏的基础上，又提供了新颖的操作方式及游戏方式。玩家可以在游戏中建立据点，以供补充能源。这款游戏不仅支持鼠标与键盘，也支持摇杆操作。

为了将《黑暗复仇》制作成一款能与同类游戏媲美的，并且有新突破的动作冒险类游戏，Reality Bytes 可谓是紧敲锣慢施工。去年我们曾向大家推荐过它，但直到现在，玩友们才终于得以一睹真颜……

预计于今年圣诞节前上市的《黑暗复仇》，讲述的是这样一个故事：很久以前人类与精灵和睦相处，可是好景不长，一支妄图得到统治权的精灵族叛徒打破了这份宁静。虽然，他们最终被驱逐到地下洞穴，受制于强大的魔法而无法面对太阳，但却始终不甘心生活在黑暗中，并发誓要报复，这就是所谓的"黑暗复仇"。几百年后，除了一则关于黑暗精灵会卷土重来的预言外，在先知和元老们的口中亦世代相传着叛乱者的历史，可是过惯了平静生活的人们，却在逐渐地淡忘过去。这个预言亦成为黑暗精灵们的信仰："终有一天太阳会被黑云遮蔽，黑暗将再次降临。生活在黑暗中的精灵们也会随之来到地上，夺走包括所有生灵在内的一切……" 身为行将遭难的地上生灵中的一员，玩家所要做的就是击溃黑暗精灵的势力，阻止血腥的屠杀和毁灭，将世界从黑暗中解放出来。游戏采用多角色、多剧情制，玩家对不同主人公的选择将导致不同的人物特征和故事发展

游戏设计的最终目的，是使玩家获得一种既令人感动又富于幻想的体验。而这一切，则是依靠精彩的动态故事情节，以及随游戏发展而逐步成熟起来的活灵活现的主人公们来实现的。《黑暗复仇》中供选择的主角有——斗士（Gladiator）、法师（Warlock）和术士（Trickster）。由于个性不同，主角们的行动目标也各不相同，游戏中除了有强调个性差别的内容外，还在敌人上大做文章。也就是说，同样是发现物品、对敌作战以及摧毁邪恶力量之源，但由于主角们的复仇原因不同，行动对象也就不同。制作小组采用以具有主人公特征的特别关卡和主角必经的共同关卡相结合的方法，力求在共性中不失主人公的个性。游戏中共有 40 种类型的敌人，如蜘蛛战士、蝙蝠狼和僵尸等，并且每种敌人均配备有自己独特的武器、魔法和特殊物品。

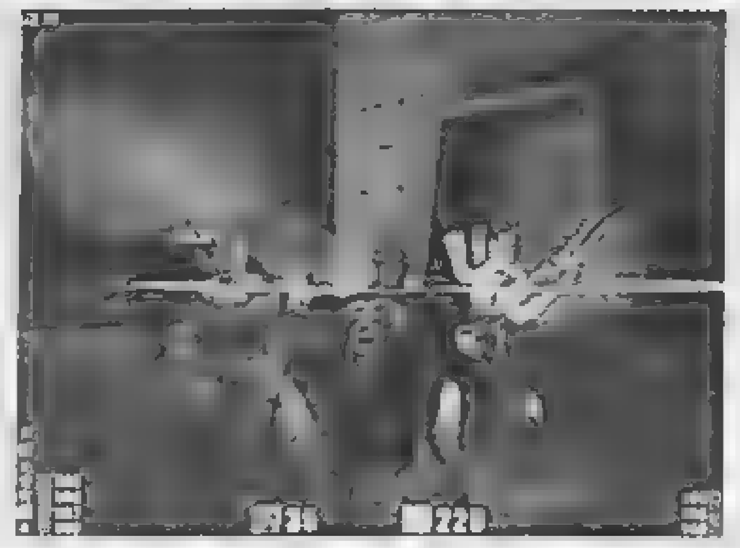
《黑暗复仇》为玩家提供了完全 3D 的游戏环境，包括宽广的活动空间、细致逼真的动画、真实的物体和光线等等。其 3D 技术在某种程度上已经超越了如今 3D 硬件的表现能力，可谓是前沿技术的代表。起草这款游戏之初，Reality Bytes 便为《黑暗复仇》设计了诸多惊人的特殊效果。例如水晶般清晰的透明体、气雾、动态光线、渐变场景、Mip 贴图和 Z 轴缓冲等。《黑暗复仇》可以在 Direct3D 或 3Dfx Voodoo Graphics 等支持下，表现



出在一个场景中拥有几千个多边形贴画的华丽视觉效果。游戏中的众多动态场景，融合得天衣无缝。请试着想象，站在开阔地上目睹起火时的村庄的情景，也许就能理解，爬到密林之后耸起的山头上那有黑暗精灵守候的古堡时的感觉了，同时玩家还可以闯过村庄，穿过树林，翻上山头而最终到达古堡，这一切都是流畅而毫无阻塞的。事实上，游戏中玩家唯一可以偷闲的时候，便是播放过场动画时，但这完全不会中断游戏所创造的氛围，不仅是因为这些动画剪辑制作精良，更重要的是其所阐述的故事贯穿始终。

Reality Bytes 一直在努力使游戏人物更具真实感，他们采用了手工绘制游戏主人公及敌人的方法。对于动作方面，在奔跑、跳跃和翻爬的基础上还加入了主人公操纵武器、施展魔法以及挥剑劈杀时的特技。《黑暗复仇》中的战斗模式，完全不同于那些第一人称射击游戏，它包括了近身格斗、远程武器攻击、施展魔法等诸多作战方式。由于不同主人公的战斗技能特点，使得玩家无论在单人游戏或多人游戏中都必须善于应用相应的策略，同时不容忽视的是注意观察敌人的作战方式和特征。

《黑暗复仇》中的人物与场景之间始终是相互作用的。它提供给玩家以最佳的视角——第三人称视角，以求不会错过任何的精彩场面。玩家不仅可以看到主人公弯腰捡起物品的样子、挥剑拼杀或施展魔法时的场面，同样会目睹主人公一不小心被插入炙热



的岩浆中萎缩的场景。毋庸置疑，第三者视野使《黑暗复仇》变得更完善了。

在联机模式上，《黑暗复仇》可进行多平台的多人游戏，同时支持 32 人网上作战，并允许多至 64 人加人观看。在多人游戏选项中，不仅有传统的死亡竞赛模式，还增加了团队合作模式。由于 3 位主人公拥有各自特殊的作战技能，从而使网上多人游戏，表现出前所未有的作战复杂性。在死亡竞赛中，玩家不仅能看到与自己使用相同武器的敌人，也能见到其它类型的对手。而在团队合作中，不同特长的主角协同作战，更可以取长补短。

HIGHLIGHT

在体验了此游戏的测试版之后，游戏中诸多的创新之处让笔者为之倾心。光是三位主角各自携带的 9 种常规武器和 1 种由特殊技形成的武器系统，就已够回味无穷的了，而总共 30 种武器所表现出的效果更是让人叹为观止。斗士的火扇能让敌人身上燃起火焰，术士的风轮能让对手晕眩……可以这样说，以往在 RPG 游戏中常见的华丽战斗场面，在《黑暗复仇》中被即时的表现了出来。

文/流星雨工作室 编辑/石子

游戏名称 Dark Vengeance
游戏类型：动作冒险［AC/AD］
制作公司：Reality Bytes
上市日期：1998 年 12 月
期待程度：★★★★

起义Ⅱ 领导与毁灭

《起义》曾于去年刮起了即时策略游戏又一轮的风暴，它混合了 3D 动作和即时策略两种特色的游戏方式，是一场非常有趣的革新。自那以后，一些相似的游戏接连出现，比较有名的是 Activision 公司的《战争地带》（BattleZone），而《起义Ⅱ》也正是基于上一代的巨大成功，应运而生的。

玩家对《起义Ⅱ》的第一印象，很可能是发现自己的对手不再是人类了。《起义》的故事围绕着一场对最高统治者（Imperium）的反叛展开，玩家在那场暴动中担任一个重要的角色。而在二代中，主人公已经成功地从统治者的压迫中逃脱出来，并开始思考最高统治者的存在意义。他似乎在企图保护或掩饰着什么……而那东西到底是什么呢？于是，主角准备解开这个秘密。在《起义Ⅱ》中，主角的对手是一种外星生物，他们通常被称作为 Thich（音"trick"）。与一代的在战斗中难分敌我的情况不同，Thich 长得很古怪。首先，他们的颜色是黑色的（黑灰两色在 Thich 的设计中似乎十分流行），这使得玩家可以轻易地在一场大规模的混战中点选出一辆属于自己的坦克。正如《起义Ⅱ》的总设计师 John Eberhardt 所说的那样，"在这里，你会确实因为看清了敌人而射击，而不仅仅因为你的瞄准器变成了红色。" 其次，Thich 们的长相很像是某种昆虫或蜥蜴——这是笔者能想到的最好的形容词。它们的战斗机和轰炸机的表面，看起来粗糙而滑腻；就连他们的地面部队和建筑物也是这副模样。Thich 的步兵使人联想到某些经典科幻电影中的反面角色，就是那种头戴钢盔手持激光器的家伙。它们配备有一把特制的大音叉（tuning forks），能发射激光，但可笑的是这种武器并不能一枪致命。当然，Trich 并不是玩家唯一的对手，游戏中还有一个叫 Cormeerans 的种族。它们仍然认为最高统治者是世间最强大的，因而总与玩家所在的"新联盟"（the New Alliance）作对。此外玩家还必须对付 Androkulans，一个被 Trich 征服了的种族。它们为 Trich 处理日常杂务和做苦工，生得高大粗壮但不聪明，不过在战场上却十分禁打。

在画面质量上，《起义Ⅱ》进行了明显的革新。为了给玩家带来最佳的视觉享受，制作者颇下功夫——所有的行星和卫星看上去都截然不同；陆地绘制得更加精细，并极具特色；就连天空也画得精妙绝伦。另外，其中黑夜和白昼的画面效果也是不相同的，甚至还有雨、雪等天气变化。3D方面，《起义Ⅱ》支持多种加速卡，自然也包

括Voodoo2，同时还支持SLI模式和高达1024×768的分辨率系统

《起义》采用的是多线索式剧情设计，玩家实际上可以跳过某些任务而尽快结束战争，二代则在这个基础上加强了游戏的故事性。Ederhardt说："当Trich入侵了人类的领地，你必须把他们赶出去，而结束战争需要分个步骤：1，联盟必须重新夺回被异星生物占领的领地；2，消灭殖民地以外的所有异星生物；3，进攻他们的老家，一劳永逸地结束这场战争"在这个过程中，玩家可以离开战争主线，寻找不同的分支剧情，并有可能由此获得特殊的武器装备。如果玩家愿意，甚至可以直接跳入任何一个场景，开始一个独立的剧情。每张地图都标有难易程度，因此在接受了一些较复杂的任务或玩一些较大、较难的地图时，可以适当地降低游戏的难度

《起义Ⅱ》中多人对战人数从4人增加到了8人，并且使用了一种新的传送数据系统。共有三种多人游戏模式可供选择：标准模式（建造基地、开发资源）、死亡游戏和多人竞赛模式。在多人模式中，玩家可以独立完成任务或与其他玩家结盟。另外，除了标准的联机模式（modem、LAN、TCP/IP）以外，《起义Ⅱ》还支持MPlayer模式和HEAT.net模式。

HIGHLIGHT

象《起义》这样的第一人称即时策略游戏，绝对是属于异类——它结合了第一人称射击和即时策略这两种当前最流行的多人游戏元素。可是其多人联机中的娱乐性，却是一个失败。如今《起义Ⅱ》又卷土重来，希望它能在这方面有所突破，成为玩家们春节时的奋战极品！

文/流星雨工作室 编辑/石子

游戏名称：Uprising Ⅱ·
Lead and Destroy
游戏类型：动作/即时策略[AC/ST]
制作公司：3DO
上市日期：1999年1月
期待程度：★★★☆

GIANTS CITIZEN KABUTO 巨人传奇

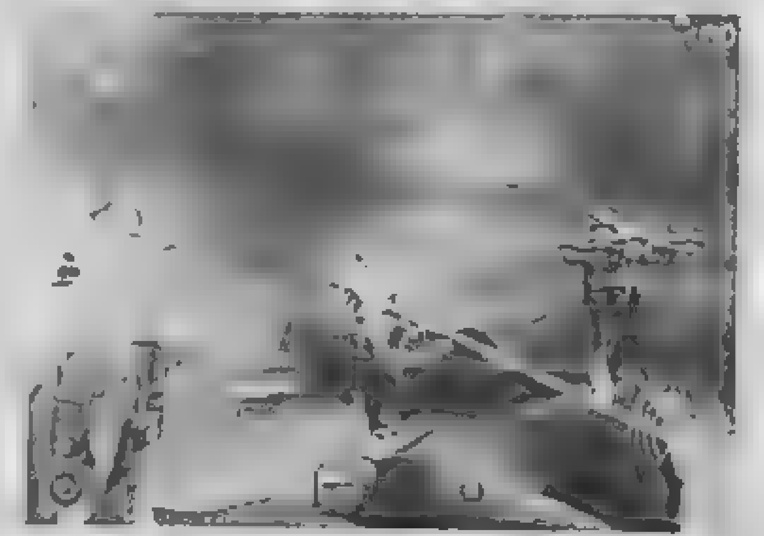
有时，并不是每个经典游戏的诞生都是轰轰烈烈的，在整个游戏史上我们不难找到类似的事例。从《沙丘》到《幽浮》，虽然一开始它们只是静悄悄地出现在货架上，但是优秀的品质保证着它们最终成为个中翘楚。如今，Planet Moon Studios的3D动作游戏《巨人传奇》似乎也将成为"默默成功"的一个。

虽然它还不为人所知，但是其幕后的制作者却是无人不晓的——曾经制作过《亡命暗杀令》(MDK)的那些优秀干将：制作人Nick Bruty、美工Bob Stevenson和Andy Astor、游戏策划Ted Williams、Shawn Nelson、以及Scott Guest。自从离开Shiny以来，他们一直不懈努力，终于推出了心血之作——混和动作、策略以及角色扮演的真三维游戏《巨人传奇》。

《巨人传奇》的故事，发生在由无边无际的大海以及三、四十个大小岛屿组成的虚拟世界中。在这天堂般的世界里，原本住着被称为Sea Reaper的神秘种族。为了对抗外来敌人的入侵，Sea Reaper创造了名为Kabuto的巨人种族做他们的守护者。这些身高100英尺的巨人们一开始十分听话，但是不久便背叛了他们的创造者。几乎一半的Sea Reaper人口在这场屠杀中消失了，而剩下的只好乘坐着庞大的船只游弋在Kabuto巨人范围之外的海上，重新聚集他们的元素及法力，期待着有朝一日能重返家园。与此同时，一个名为Meccaryns的奇怪种族也加入到这场战争中。这些看起来十分弱小的外来者却拥有强大的武器装备，以及优秀的战术能力。Meccaryns准备彻底的摧毁Sea Reaper和Kubato族，从而实现由自己统制这个地区的梦想。而Sea Reaper则希望另外两个种族相互消耗，从而坐收渔翁之利。至于Kubato，他们唯一担心的就是下一餐在哪里？

"在《MDK》开发到一半的时侯，我们想：这个游戏如果能够支持连线该多好！"制作人之一的Bruty说。于是，在《巨人传奇》中，玩家能够在单人模式或多人模式中任意选择三个种族中的一个。如果选择Kabuto族，就能够得到强大的野兽力量，有时甚至能够改变地形。不过缓慢的速度是这一族的弱点，并且花费在狩猎上的时间颇多。在游戏中，一个名为Smarties的弱小种族将成为Kabuto族的帮手。这些浑身泥土，岩石一般的生物能够为Kabuto提供诸如科技、魔法之类的东西作为饲养他们的报答，事实上这种生物可以被任何一个种族收养。Reaper也拥有自己的优点。由于被敌人迫到了海上，他们不得不建造大型船只在海上维生，这也使得他们拥有

了可移动的基地以及长程攻击武器。他们的炮火甚至能够穿越整个岛屿，轻易地切断敌人陆地上的补给。在海上的时侯，Reaper甚至拥有控制强大的海上怪物的能力，并利用他们来对



抗敌人。与此同时他们还能够控制元素的力量，诸如制造龙卷风等等都是他们的拿手好戏。至于第三个种族Meccaryns，目前对于这个神秘的新来者所知并不多，唯一知道的就是它们所拥有的是强大的科技、火力以及先进的战术能力。其他的就一无所知了……

HIGHLIGHT

即将在1999年春季面市的《巨人传奇》，虽然目前资料不多，但从网上下载的一段MOVIE来看，感觉相当不错。希望它能做出些有新意的东西！

文/流星雨工作室 编辑/石子

游戏名称：Giants
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Planet Moon Studios
上市日期：1999年春
期待程度：★★★★

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2 摩纳哥大奖赛

一级方程式大奖赛，一直是世界上速度最快、耗资最大、技术要求最高的职业赛车比赛，因此《摩纳哥大奖赛》，毫无疑问将成为这一重大赛事在电脑上的代言人。

一级方程式大奖赛最为著名的，就是那17条艰难异常的赛道。为了还原F1大赛所有的赛道，制作人员亲临分布于世界各地的赛道现场，拍摄了大量的照片，并与F1赛车联合会建立了合作关系，取得了每条赛道的详尽资料，并据此为每条赛道单独建模，所有周边的建筑物，均取材于真实景观。在追求赛道场景真实性的同时，游戏的制作者更在画面的美观度上下了很大功夫。在晴朗的天气中比赛时，高悬的太阳所射出的光晕绝对会让人不敢直视；而雨天远处的雾气则会使能见度大大降低。令人赞叹的是一些细节的描写，当赛车行驶时，玩家可以看到地面上的阴影随着阳光照射角度的不同而发生变化；当赛车打滑时，也可以看到地面上深浅不一的胎痕。

游戏的另一个重点则放在对赛车性能的设计与调节上。作为一个模拟现实游戏，玩家需要从中获得身临其境的真实感受，除了视觉方面，游戏的操控可以说是基本环节，但也是比较困难的一个方面。不过，《摩纳哥大奖赛》的制作者可以说是在这方面耗费了极大的精力。为了再现F1赛车的驾驶感受，制作人员与F1车队合作，由专业的汽车工程师为游戏设计车辆模型。从赛车的心脏——发动机起，包括变速器、悬挂制动系统、前后翼角度、方向盘、转角、到轮胎软硬程度，都建立了可调的模型，并针对目前的不同车队进行不同的物理设置，其精细程度足以让玩家在驾驶不同车辆时有截然不同的感受。以轮胎为例，所有的一级方程式的赛车轮胎，都来自于两家

轮胎公司——Good Year与Bridgestone。在游戏中，设计人员甚至考虑了这两种轮胎的差异，其中Good Year比Bridgestone有更好的抓地力，但是耐磨时间比较短。在同一牌子的轮胎中，还有为了应付不同的气候与赛道而设计的5种型号。在恰当的时间、恰当的地点使用恰当的轮胎无疑将会使得比赛成绩更上一层楼。从这点看，赛前的赛车调配将决定着整个比赛的胜负。

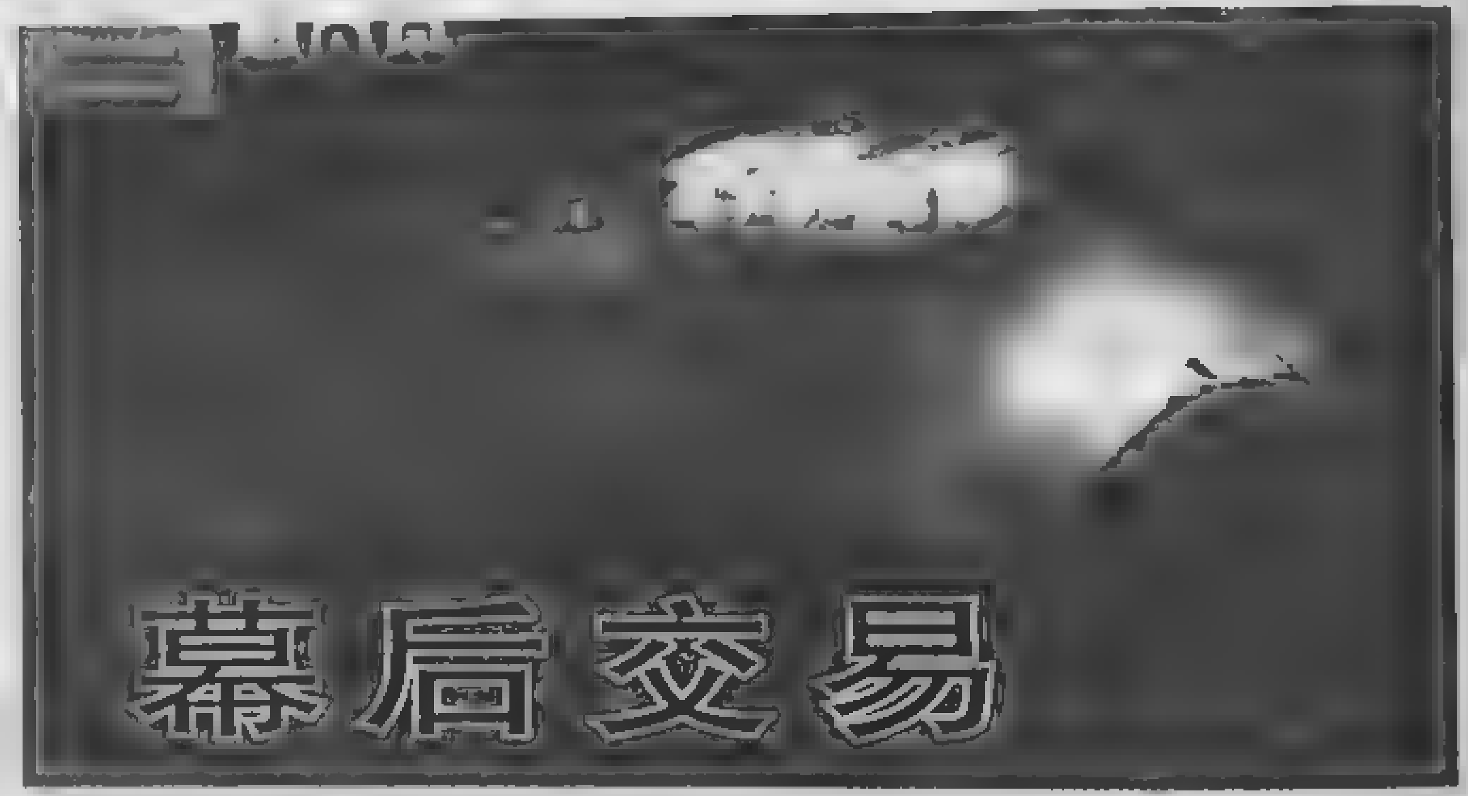
对于从来没有开过F1赛车的玩家来说，也不必担心这个游戏不易上手只要打开游戏的帮助设置，不久后便能与顶级车手一起追逐于赛道上了

HIGHLIGHT

《摩纳哥大奖赛》同时也是即将出现在PS上的游戏，对它的品质大可不必担心。不过游戏中那大量的术语与专业技术若是没有较好的帮助系统，恐怕高高在上的感觉反而会起副作用。

文/流星雨工作室 编辑/石子

游戏名称：Monaco Grand Prix Racing Simulation
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Ubi Soft
上市日期：1999年2月
期待程度：★★★★



《神话》可说是去年最成功的策略游戏之一，是3D视觉效果、可控视角、战术策略的完美结合体。而作为Interactive Magic公司即将推出的同类型游戏——《幕后交易》，又表现如何呢?起初，你会认为这是《神话》的试玩版，但慢慢就会发觉其中的建筑物比《神话》更具现代风味。当隆隆的坦克出现时，会在地上留下巨大的车辙，而炮弹，则会在地上留下影子。虽然这种高质量的3D坦克模型引擎，最早出现在《钢铁指挥官》(Panzer Commander)里，但《幕后交易》则让它进一步发挥了作用。

毫无疑问，即时因素是这个游戏的出发点。游戏中每个任务有8张大地图，地形有墨西哥、加勒比海以及中美洲等等。每个任务可以拥有12个佣兵，在每人的档案中列出了擅长技能和特殊属性，开坦克、开飞机、骑摩托车、爬墙、抢武器、扔手榴弹等等。随即的问题是如何控制这12个人，玩家可以点屏幕上方的佣兵头像，直接跳到他们所在位置。流动视角可以追踪被选的佣兵，而且能任意缩扩玩家的视野。如果其中一个佣兵遇到了麻烦，相应的头像会突出，以示警告。听上去好象很合理，但在真正紧张激烈的战斗中，操作起来就有一定困难，对佣兵进行编队则是较好的办法。

游戏环境给人的感觉是整洁明亮的，尤其是晚间任务中，对于夜晚情景的细致描绘是它的一大特色。大家知道，雨和雾是3D中最难描绘的事物，而在《幕后交易》中有一关的任务则是完全在雾天进行的。不过，不用担心它的场景效果，高清晰的画面加上流畅的游戏性，是现在好游戏的标准之一，《幕后交易》自然不能示弱，它的解析度最高可达到1280×1024。当然，如果电脑的配置不够高的话，在640×480或是800×600上也是可以看到很不错的画面表现的。

就象《盟军敢死队》一样，在战役任务中需要玩家仔细考虑他们的每一个细小行动。购买装备是十分方便的事，不过怎样才能顺利完成任务才是重要且艰难的抉择。例如其中一关是暗杀敌军的首脑人物。为达目的，首先要想方设法关掉跑道上眩目的导航灯；并保持佣兵队伍步调，不被敌人发现；而后的肉搏战虽然十分刺激，但敌军首脑绝非等闲之辈，他那架着来福枪的轻型坦克可不是闹着玩的……

HIGHLIGHT

自从《盟军敢死队》走红之后，随即又出现了一大堆与其类似的游戏，《幕后交易》无疑就是跟风之作。与之不同的是，它换上了全3D的外衣，绘画引擎也相当出色，笔者认为它的坦克模型可能是目前做得最好的了。但在娱乐性方面，似乎还是那老一套。但愿《幕后交易》能在战术意图的表现力上，更胜一筹!

文/流星雨工作室 编辑/石子

游戏名称：Shadow Company
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Interactive Magic
上市日期：1999年春
期待程度：★★★☆

入侵者：侏罗纪公园

说起Dreamworks，人们的第一个反应可能是现在的最卖座电影《拯救大兵雷恩》抑或是斯皮尔伯格本人，而想到它制作的游戏的人可能不多。但现在，他们制作的许多电脑游戏，都以精彩的故事线、优美的图形效果以及大段大段的过场电影(老本行嘛!)，拥有了不错的口碑。而在这些游戏中最值得期待的，莫过于根据《侏罗纪公园：失落的世界》改编的第一人称3D动作冒险游戏——《入侵者：侏罗纪公园》了（以下简称《人》)。

《人》有着非常曲折的剧情和一个错综复杂的环境，因此制作者号称无法为其制作DEMO(真是偷懒之辞)。与众不同的是，《人》并未进行简单而生硬的分关，它只安排了一个大关(好大好大的一关！)——无数的歧路中，只有一条是通向生存之门的，而其余的则是……

在游戏中，玩家的主要任务是帮助主角Anne逃出升天。当然，其中免不了会解决一些谜题以及与庞然巨兽搏斗……这些听起来十分普通，但实际上，Dreamworks为玩家营造的是一个极其复杂的世界。例如，玩家想进入一座房子，大可以去找一条直通内部的秘道，或是收集一些板条箱和动物残骸垒成“天梯”，最绅士的办法是找到一把能打开前门的钥匙。不过，要找到钥匙，并不象《Quake》中那么简单(别期望它们会漂浮在水面上或躺在地上)，这些宝贝钥匙有可能被放在垃圾堆下面，或是别的什么难以注意的地方，而这就是游戏推崇的真实性。

每个同类游戏中都不会少了武器，毕竟有那么多的敌人要成为你的靶子!可在《人》中，你的手上永远只能有一件武器，按Dreamworks的说法：你不是阿诺德·施瓦辛格扮演的终结者，身上不可能随时带着一座军火库!这真是个相当不幸的设定，但对一个以追求真实为己任的游戏来说，我们又有什么可指摘的呢?

《人》中的武器都来自现实，从连发左轮手枪到机枪、从石头到木棍，只要看上去能打人的都可以拿来用（也许制作者也学过鲁迅先生的“拿来主义”吧？笑……)。正如前面提到的那样，枪也是不会直接摆在地上让人捡的，但这并不意味着找武器是件麻烦事。如果Anne打开一面壁橱，也许会发现一把来福枪……

《人》的声音系统是完全基于物理原理，实时发出的。这意味着，在游戏世界中，无论何时发生状况，主引擎都会立刻运行声音系统并由其发出极具层次感的声音。《人》的开发者这样描述他们的近乎完美的声音系统：“如果用棒球棍轻轻击打球，球和棍接触时会发出轻微的声音；如果打得重些，发出的声音会相同吗? 当然不会! 以前，物体在不同条件下碰撞时会发出相同的声音，游戏制作公司的理由很多，如这样会增大CPU的负荷，或需要更大容量空间等等。而在《人》中，任何声响的发出都经由主游戏系统计算，将各种基本资料传送给声音子系统，其中包括：碰撞方式、速度、声源周围环境等等，再由声音子系统侦测方位、演算并播放出真正的三维环绕声效。”虽然《人》的声音系统已经臻于完美，但为了进一步提升游戏质量，Dreamworks还向一家名为SoundDelux Media Labs的公司寻求过帮助。这家公司曾经为《勇敢的心》、《真实的谎言》等知名电影制作过音效。综上所述，目前拥有最真实音效的电脑游戏真可谓非《入侵者：侏罗纪公园》莫属!

包袱总要放到最后抖，当笔者第一眼看到《人》的画面时下巴都要落到地上去了（绝对不夸张)，哇……这些残忍的暴龙、迅猛龙、速龙和温驯的三角龙、剑龙、雷龙们又复活了! 不单是这些，游戏的环境处理同样令人大吃一惊。那些无与伦比的阴影效果，令人觉得不敢相信它会在正式版中出现!

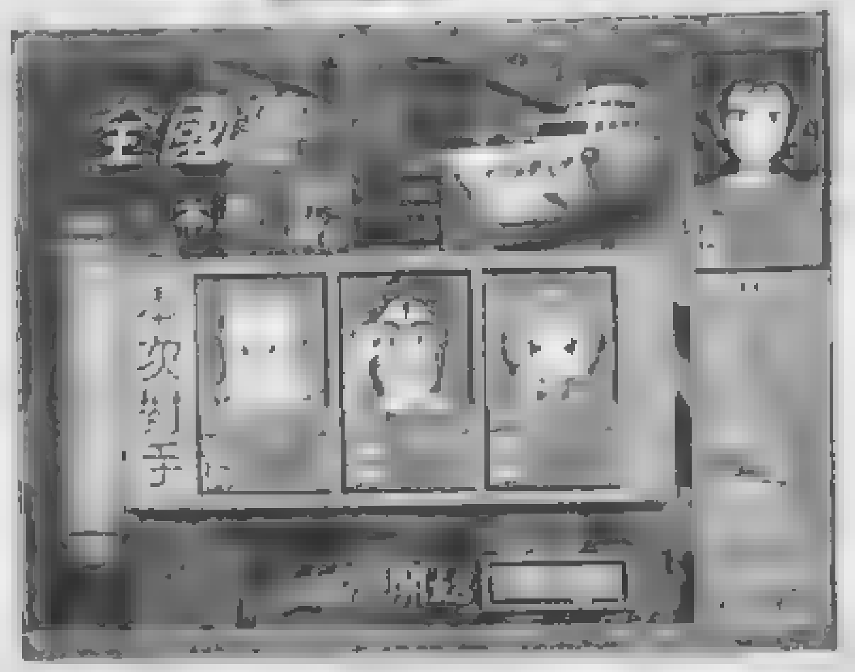
HIGHLIGHT

Dreamworks虽然也曾出过几部游戏，但与《入侵者》相比，显然不值一提了。也许它的实际效果不是很完美，但仅从介绍和演示来看，它足以成为一个划时代的游戏。机器够劲的玩家们，绝不应错过!

文/于昊　编辑/石子

游戏名称：Trespasser: Jurassic Park
游戏类型：动作/冒险[AC/AD]
制作公司：Dreamworks
上市日期：1998年冬

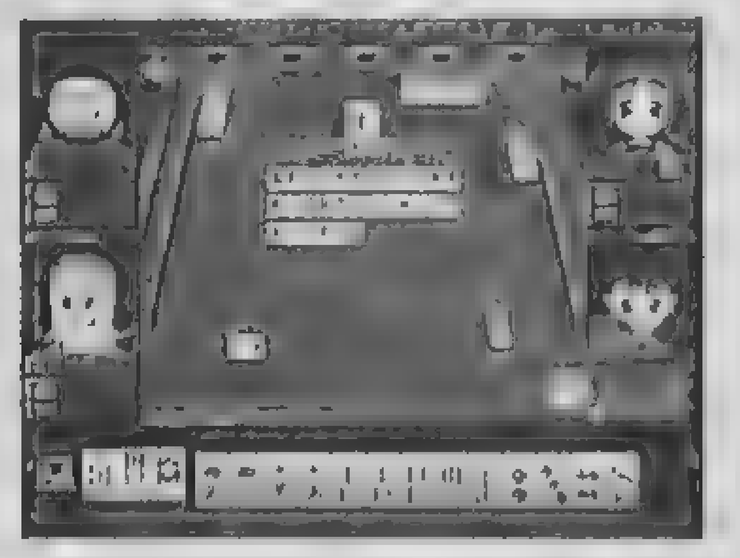
实战台湾麻将



如果您有一台电脑，如果您是一位麻将爱好者，一定非常渴望有一套麻将游戏。擅长出品益智游戏的光谱公司，这一次又给您带来了福音，相信玩过《将族》、《五子棋大师》的朋友会对《实战台湾麻将》充满信心。

光谱的高级人工智能在《实战台湾麻将》里将有充分的展示。您不用担心打牌时遇不到高手与您较量牌技，因为每位对手是依照不同的等级拥有不同的人工智能，想一下就全部过关可没那么容易了。

游戏中应有尽有的各种对局模式保证让您大呼过瘾，这种全方位麻将游戏让喜爱麻将的玩家个个玩得得心应手。实战麻将中的模式有休闲模式、世界大赛、冒险故事、段位鉴定和牌局检讨几种。在休闲模式中玩家可以依据自己的能力，选择进入哪间麻将馆一试身手。如果您是接触麻将不深的玩家，可以先到菜鸟麻将馆练



练自己的牌技，之后若是银两够了，等级提升了，便可进入中级麻将馆、高手麻将馆增强自己的实力。等到您的牌技练到炉火纯青的地步，自叹无高手可以比拟，那就到老千麻将馆，和里头深藏不露的高手一决雌雄，里头各位高手的牌技出神入化，各有一套名不见经传的牌技，且看您是否有机会和一群麻将的大内高手试试身手了。

想体验世界麻将大赛的刺激吗？您一开始必须先从资格赛取得晋级，之后到地区赛，一步步地过关斩将才能来到全国大赛。取得全国大赛的资格后，便可以参加一年一度的世界大赛。如果您能打败来自四面八方的高手，那时您便可笑傲麻坛，获得世界麻将王的冠军宝座

初次接触麻将的玩家您不必担心自己不知如何打牌，在特定模式中可重玩同一个牌局，如此您便可以重复练习，熟悉出牌及吃牌的技巧，如此在日后遇到相同的牌局，便可打得得心应手，在麻将桌上您也可以和其他人厮杀较劲了。

《实战台湾麻将》中增添了一项与众不同的"段位鉴定模式"，在此模式中，游戏将会评定您的牌技、段位等级。如何评定您的等级呢？卯足您吃奶的力气，每局中能胡多大的牌就尽量胡，争取最高的分数。十局牌打完后，将依据您的积分以及牌局的内容开始评定牌技段位等级。此模式将会测试您的牌技究竟达到何种程度。如果自诩麻将高手的您无法接受这结果，别砸电脑呀，再好好发挥过人的牌技，向高等级挑战吧。

丰富惊险的麻将冒险修业之旅体现在《实战台湾麻将》特别的冒险模式中。玩家将扮演游戏中的主角，藉由剧情的铺陈，进行一场场不同的牌局。故事描写主角的父亲因为积欠一大笔赌债被坏人绑架，对方仅给主角一个月的时间去学习麻将，如能击败幕后的黑手，便能救回父亲，否则，其父将会被害。玩家因此必须寻访名师，磨练牌技。在这趟麻将修业的过程中玩家将遇到各种人物及突发事件，剧中有甜甜的恋爱情节，亦有曲折离奇的剧情发展，友情、亲情、爱情以及离奇古怪的神秘事件交织出多样化的剧情，让玩家在打牌的过程中，也能经历一场与众不同的冒险故事。多线式的剧情也必须靠玩家的智慧方能将重重谜题解开并化险为夷，一个冒失的决定，就可能无法达成营救父亲的目的。

《实战台湾麻将》精致的3D人物场景令人赏心悦目，出场人物多达24位，人物男女老少皆有，全部以3D模型制作，在冒险模式中出现的场景也全用3D建造。整体游戏不仅精致华丽，在打牌过程中每个人物都有生动活泼的表情动作及爆笑十足的真人语音对话，增添打牌时的乐趣。它采用标准台湾十六张麻将规则，并以WIN95为平台，界面设计简明易看，初学电脑的玩家亦能轻松上手。

麻将乃是不争的国粹之一，然而以往人们对它颇有微词，大概是因为这个"丧志之物"往往与一些劣习联系在一起吧。有了这套电脑游戏，喜爱麻将或是对麻将抱有好奇心的玩家就可以"清白"地了解这种讲求技艺的游戏，同时体会它真正的乐趣了。

光谱供稿　编辑/游骑兵

游戏类型：策略[ST]
制作公司：光谱
上市日期：1998年12月
期待程度：★★★★

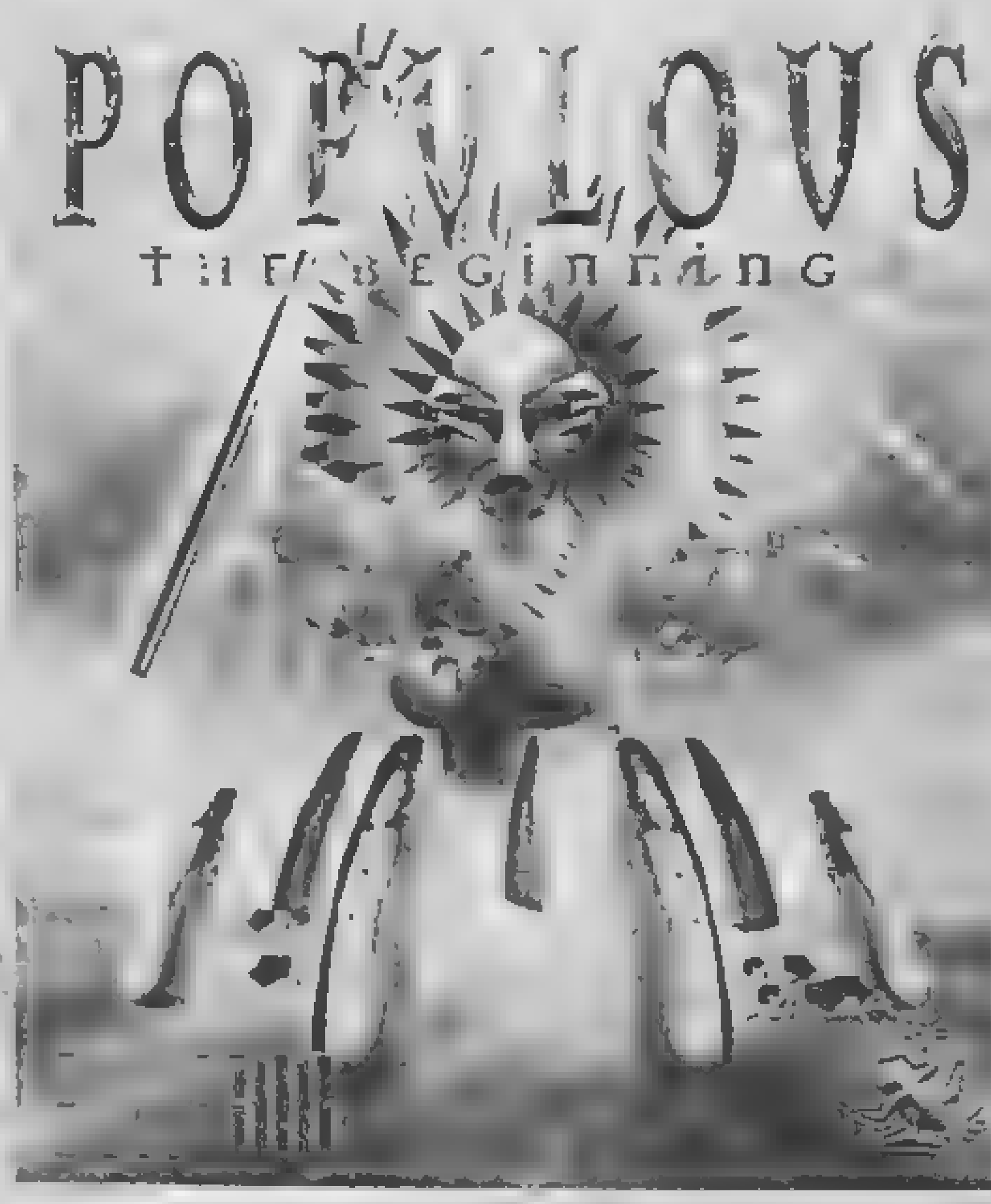
上帝的第三次降临——

上帝也疯狂III

图像表现：98	97	
音乐音效：100		
操　控：95		
创　新：100		
策略性：95		

■文/教主

时隔多年，不知是否还有人记得《极道枭雄》这部游戏。当年在我的宝贝486SX33上跑这部游戏时，我真不敢相信电脑游戏会有如此精美的画面，出品这部游戏的就是现如今赫赫有名的牛蛙公司。前些年，牛蛙一直佳作连连，比较有名的象《魔毯》、《基因战争》、《地下城守护者》等，这些游戏大都深受玩家喜爱。最近很长一段时间没见到牛蛙的产品上市；但假如你消息灵通，肯定知道牛蛙是在为推出《上帝也疯狂III》和《地下城守护者II》做准备呢。时至11月，牛蛙终于推出了《上帝也疯狂III》，这是一部全3D即时策略游戏，它最令人叹为观止的地方就是美艳绝伦的画面，尤其是在使用魔法的时候。好，下面就让我们一起来品尝一下这款游戏大餐吧。



《上帝也疯狂III》是一部全景的三维即时策略游戏，它除了具有一般即时策略游戏的特点外，最大的特色就是逼真的三维人物、场景以及让你瞠目结舌的魔法效果。之所以说这部游戏是全景的三维游戏，是因为玩家在游戏时可根据自己的喜好随意旋转视角并能够改变仰视和俯视的角度，游戏中的人物、建筑和地形都是即时描绘出来的，真正做到了可从任意角度观看并获得完全真实的立体效果。这样一来，少不了Voodoo卡的支持来获得边缘柔和、速度流畅的效果。游戏中的魔法使用起来场面十分宏大，绝非一般的即时策略游戏所能及。

人物篇

即时策略游戏中少不了构筑一个精彩的游戏背景，当然本游戏也不例外。玩家在游戏中扮演女祭司的角色（注意，这可不是RPG游戏哟），你的使命就是征服整个太阳系。玩家所处的时代好象是史前的某个时期，在整个太阳系中，加上你总共有四个部落，其它3个分别是Dakini部落、Matak部落和Chumara部落，他们就是你的敌人。你要在太阳系中将5个世界内25个小关全部通过才能获得最后的胜利，成为真正的神。当然那3位敌人绝不会眼睁睁地看着你一步步地走向神坛，他们的任务就是要毁掉你和你的追随者，所以从一开始就要小心了。

祭司是本游戏的核心人物，很多事件都围绕她展开。比如像施展魔法，在游戏中只有祭司才具有此种能力，如果你的祭司被敌人杀死了，那么你法力的四分之一将被传送给杀死你的祭司的那个部落。所以你应加倍小心。如果祭司死后，你的追随者还有活着的，那她还可以从轮回座中复生。但如果整个世界中已经没有你的追随者了，你的祭司将真正地死亡，而这一关也宣告失败。那祭司的追随者都到底有哪些呢？我们下面就来看看除了祭司之外还有哪些主要人物。

每个部落中都有如下几种祭司的忠实追随者：

勇士，这是一个部落中最基本的兵种，他们的主要任务就是收集木材和建造建筑，他们虽然也能参加战斗，但由于战斗力比较弱，所以不主张用他们来进行战斗。

武士，他们与勇士比起来要强得多，起码不是赤手空拳了，他们的主要

任务就是作战以及保卫你的营地

火武士，他们同武士差不多，但在近距离作战时要比武士弱些，不过他们的优势在于远距离作战，由于能够使用冲击波魔法，所以他们可以在距敌人或他们的建筑物较远的地方进行攻击。

间谍，他们是专门从事地下活动的兵种，可以伪装成敌人并换上该部落的衣服，这样一来敌人便不会对他发动攻击，你接下来就可以把他安全送到敌人的领地中。等他们到了那里就可以任意破坏敌人的建筑，但对方却在一段时间内不会发现。同样的，敌人的间谍也可以潜入你的营地进行破坏，所以你必须多加小心。

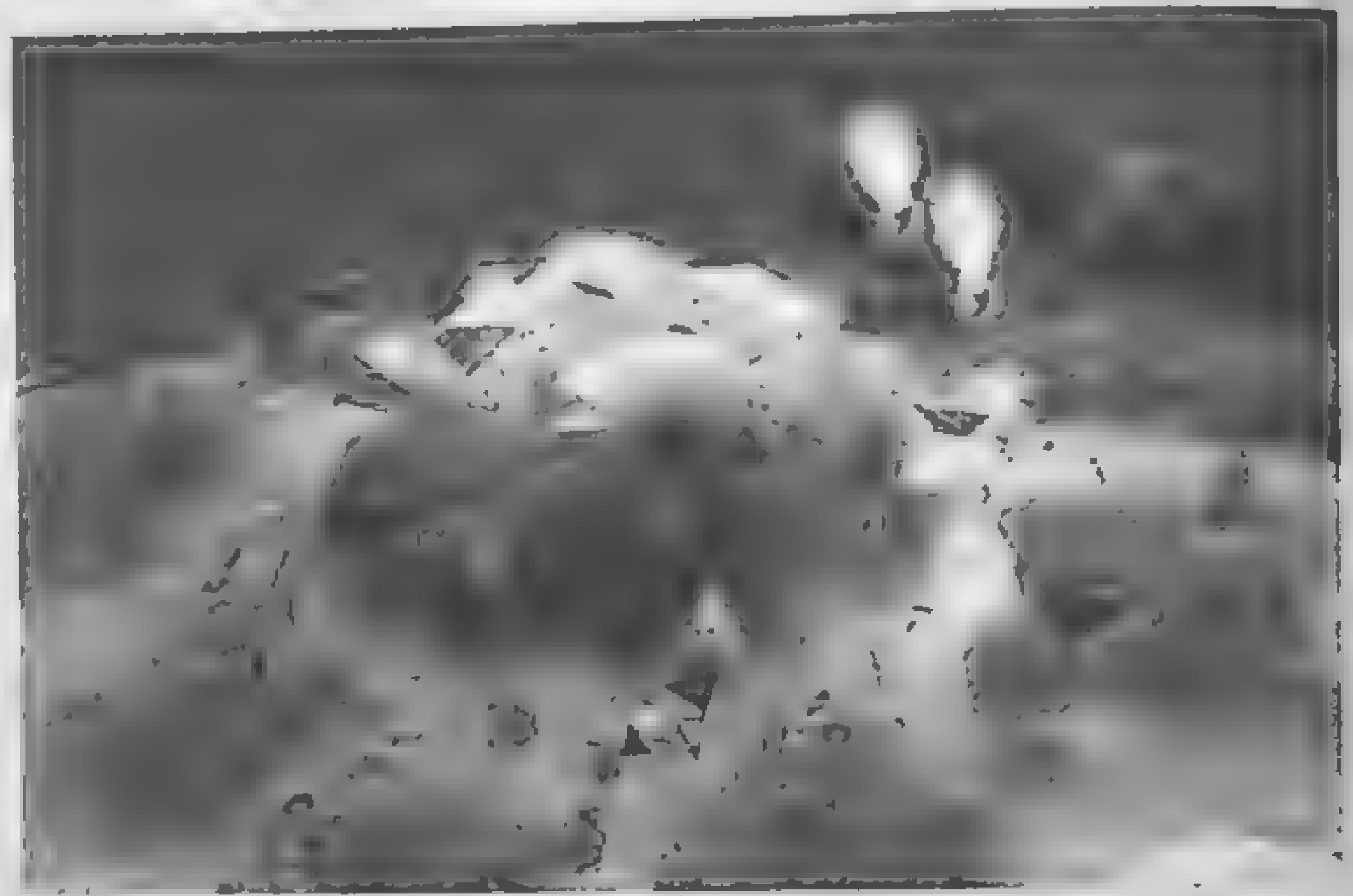
传教士，他们是一种特殊的人物。空闲的时候，他们会歌咏赞美诗，当敌人听到他们的歌咏时将被吸引并坐在一旁聆听。如果不被打扰，过一段时间之后，这名敌人便会皈依到你的门下。但是传教士们并不会从事建设性的工作，而你虽然可以派遣他们执行守卫的任务，但当敌人追随者靠近的时候，他们也只会传道而已。此外，他们的歌咏对敌人的祭司或传教士来说毫无作用。

在本游戏中人物的种类其实并不十分复杂，所以对玩家来说上手是比较容易的。但玩家所要注意的是，在战斗中不要只派一种士兵去进攻，多个兵种混合编队进攻经常会收到意想不到的效果。

建筑篇

在即时策略游戏中，建筑物是必不可少的，而且在本游戏中，建筑物的种类非常多。介绍完了人物，我们再来看一下在游戏中有哪些建筑：

茅屋，这是一个营地最基本的建筑，当你的追随者住进茅屋后，茅屋会收集他们的法力并把它通过轮回座传送给祭司。此外，茅屋还能替你



繁衍勇士。茅屋共有3个级别，分别能容纳3、4、5个人。

守卫塔，这是一个预警性的建筑。当敌人进攻时，它会向你发出警告。此外，由于塔所提供的高度，所有安置在其中的士兵，能力方面都会较处于地面时有所提升。

武士训练营，这是一座能将勇士或其他追随者训练成武士的营地，但每次只能训练一名勇士或其他追随者。

火武士训练营，这是一座能将勇士或其他追随者训练成火武士的营地，且每次只能训练一名勇士或其他追随者。

间谍训练营，这是一座能将勇士或其他追随者训练成间谍的营地，且每次只能训练一名勇士或其他追随者。

神殿，这是一座能将勇士或其他追随者训练成传教士的建筑，且每次只能训练一名勇士或其他追随者。

船屋，这是供玩家建造船只的地方，最多可以容纳5名追随者。建设船屋时必须相当小心决定建造的位置，因为它们必须靠着海岸搭建，而且又必须紧邻其它已经存在的建筑物。当你安置船屋时，请挑选一段笔直且平坦的海岸线。 每当建好一艘新船只时，一名勇士会驾着它停泊在船屋旁边的海岸。

热气球屋，这是能制造可供你飞翔到世界中任何位置的热气球的地方。热气球屋的规模相当大，而且需要相当多的木材，所以在建造时请特别注意。每当建好一个热气球时，一名勇士会驾着它飞出建筑物。

守卫站，这是能允许玩家守卫及巡逻自己的营地与附近区域的建筑。建设守卫站时并不需任何木材，而且可以设置在任何位置、指挥任何追随者前往使用。玩家可以设定许多守卫站，然后指挥你的追随者在这些守卫站间来回移动，这么一来就达成巡逻的目的了

以上这些建筑在游戏中都是玩家可以建造的，除此之外，还有一些玩家无法建造的建筑，它们在游戏中的重要性丝毫不亚于前者，也是玩家取得胜利必不可少的因素：

轮回座，这是你祭司的力量来源，它可以替你收集法力，追随者被收集的法力会通过轮回座传给祭司。当你的祭司降临到这个世界的同时，它也就出现了。轮回座是不会轻易被毁坏的，只有当部落的人全部被消灭后才会消失，当然它的消失就意味着你的灭亡。

图腾柱，这是一个神奇的装置，当你派人膜拜它的时候，他将赐给你特殊的魔法。这个魔法通常将允许玩家进入以前不能进人的区域，或者对敌人造成相当大的破坏。

石像头，它是由古代祖先遗留下来的巨大的神秘石柱。当你派人膜拜它的时候，它会赐给你一个魔法或者一个建筑物，这些赏赐是战胜敌人所必不可少的。但是这些从石像头所获得的奖赏只能使用一次，不过你也可以将它们积攒起来。如果所提供的新技能是一项魔法，你只能施展一次，而如果是建筑物的话，则只能建造一次该种建筑物。

知识库，这是存放了敌人祭司知识的高大建筑物，在建筑物上方有不同的象征符号，它们显示在这个知识库中存放了哪一种知识，当你的祭司进入了敌人的知识库，她便永远学会了敌人的这项知识。

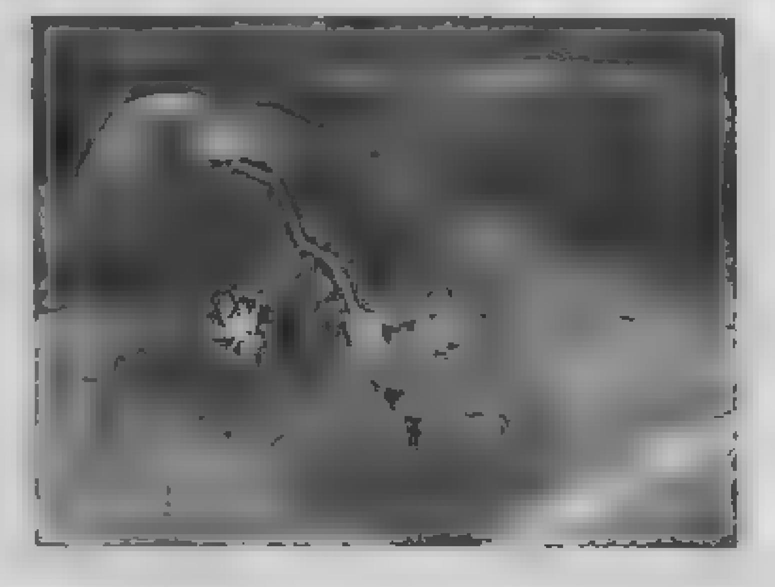
魔法篇

通过上面的介绍，大家对《上帝也疯狂Ⅲ》的内容应该有大致的了解了。通常来说，即时策略游戏都各有各的特色，当然《上帝也疯狂Ⅲ》也不例外。前面我已经提到过了，在本游戏中魔法的使用是一大特点。玩家总共可以使用多达22种的魔法，其中有冲击波术、毒虫术、死亡天使术、龙卷风术等等，每一种在游戏中都有自己特定的作用，真是品种繁多、各不相同。其中某些魔法在特定的关中还是玩家想要获胜所不可或缺的。所以你一定要清楚地知道每一种魔法的作用。但是这里由于篇幅所限，不能将它们全部介绍给玩家们，实在是太可惜了，只好选出几个最有意思、最有特色的介绍给大家：

腐蚀术，它允许你使一块区域中的时间与气候加速运行，就如同流水腐蚀并造出岩石的外型一般。这样，敌人的建筑物便可能沉入海中，或者使峡谷的坡度趋缓以适于行动。这个魔法在游戏中实用性比较强。

幽灵军团术，它可以替你创造出一支接受你指挥的永恒追随者，虽然他们没有力量，也不能替你从事诸如建设等任何工作，但是他们却会像确实存在的形体那样出现在敌人面前，你可以象指挥正常追随者般地指挥他们，但当他们遭受任何伤害或攻击时，便会在一瞬间如烟雾般消失无踪。当你在一块空地上施展幽灵军团术时，你将造出一群幽灵勇士，然而，如果你在其他的追随者上施展本法术，就会造出一群与被施法的追随者相同的幽灵。例如，当你在祭司身上施展幽灵军团术时，就将造出幽灵祭司。怎么样，是不是很有意思，这个魔法在多人游戏时，它对玩家的用处更大。

毁天灭地术，英文名叫ARMAGEDDON，似乎和最近一部十分卖座的电影名字一样。它可以说是最终极的法术，因此玩家绝对不要轻率地使用。当施展本法术时，将从地底升起一个大竞技场，而所有在本世界中的人物，不分种类或级别，都会被传送到这个竞技场中，他们将在这里展开一场跨种族间的争霸大战，只有最后幸存下来的种族，才成为整个世界的征服者。所以，如果玩家不能确定自



己有绝对的实力可千万千万不要使用这个魔法。不过不管怎么说，在祭司施展这个魔法时，当时的场面还真是蔚为壮观。以前还没有哪个即时策略游戏想到过这样的结束方式，玩家们在实力很强的时候可一定要试一试，真的，场面的确太壮观了！

结语

《上帝也疯狂》系列游戏在国外是很有名气的，但似乎在国内听说过它的玩家不是很多，现在EA为了让国内玩家也能与国外玩家一样感受到这部游戏的魅力，在12月份将面向大陆市场推出它的简体中文版，届时那些喜爱玩中文游戏的玩家们再也不必忍受英文的困扰了。

编辑笔记：

谈起一些有年头的续作游戏，似乎不可避免地要聊聊它的沿革。不过现在的新一代玩家也许并不在意一个游戏以前是啥样，只要他们面前的这一代游戏有吸引力就好。《上帝也疯狂Ⅲ》采用了前所未有的球体3D模型，让人颇有些巡视地球的造物主的感觉。游戏中的小原始人动作憨态可掬，让人一眼看去就多了几分亲近，虽然还是个争斗不休的游戏，不过气氛温馨得多，Hmm... 想想真是个值得一家人围在一起品玩的佳作呀。

编辑/游骑兵

英文名称：Populous: The Beginning
出品公司：Bullfrog
国内发行：电子艺界
发行版本：1 CD / WIN9X
类　型：即时策略[ST]
最低配置：P133/16MB、声卡、2速光驱
推荐配置：P200/32MB、D3D硬件加速卡
控　制：鼠标、键盘
出品日期：1998.11

机甲总动员 II

[illegible]	75	79
[illegible]	70	
[illegible]	78	
创意	100	
策略性	80	

■文/天骄工作室·吴冠军

现如今，各类即时策略游戏雨后春笋般冒了出来，如《绝地风暴》、《横扫千军》、《黑暗王朝》等，直到《星际争霸》出现，即时策略游戏似乎走到了顶峰。人们似乎开始厌倦即时策略一成不变的面孔，讨厌用鼠标在屏幕上不断地快速点击。如果即时策略不对自身进行改革，恐怕它就再也难以满足玩家们挑剔的口味了。而当笔者看到 Interplay 出品的《机甲总动员 II》(Mechanized Assault & Exploration 2) 时立即意识到：即时策略又有了新鲜的血液。

笔者刚得到这个游戏就立即被它的特色所吸引了，这些特色也许会成为以后即时策略的新标准。

一、即时策略与回合制结合的引擎

在传统的即时策略游戏中，玩家的鼠标自始至终都在不断点击，使得即时策略几乎成了动作游戏。有不少游戏都采取种种措施试图解决这个问题，比如可以让电脑自动连续建造军队，以减轻玩家食指的负担，但却是治标不治本，因为玩家总是要与对手在速度上竞争，它们不可能空闲下来看着对手发展。在《机甲总动员 II》中这个问题终于得到了彻底解决——无论何时你只要按下屏幕右上角的"Pause"键就可以稳稳当当地布置战局，你可以在这个时候为每个作战单位定下不同的行走路线和攻击目标，游戏的策略性就显得更强了。

事实上，游戏的引擎根本就是一种即时策略与回合制结合的引擎，因此有 3 种游戏方式：即时制、回合制以及同时移动制，不同的玩法有不同的

乐趣，你甚至可以在同一台电脑上与朋友进行回合制对战。

二、出色的 AI

在以往的即时策略游戏中玩家常常抱怨电脑的愚蠢，当你看到侦察兵被一片树林或石块卡住的时候是不是气不打一处来？在《机甲总动员 II》中很少会发生这样的事，因为在你为部队指定目的地的时候电脑已经把整个行走路线算出来了，如果你不放心，可以先用左键点击目的地，一条行走路线马上呈现在眼前。如果这样你还不满意，你可以按下 [SHIFT] 键，给部队定义行走路线，这样它们就可以轻松地绕过敌人的防线攻击敌人的后方。另外你只要定义一个封闭的多边形路线就可以让部队沿路线巡逻，于是，你只要用两、三架飞行速度快、侦察范围远的侦察机就可以对边境线预警，以及时发现入侵的敌人。

右键单击战斗部队会出现一个指令窗，选择"Autofire"(自动开火)，弹出新菜单，"All"命令部队向所有射程内的敌军射击；"Threats"命令部队仅向敌军战斗部队射击；如果你选择"None"，部队不会自动向敌军射击。

你也可从移动战斗部队的指令窗选择"Automove"(自动移动)。这将给你 3 项选择："Advance"命令部队追击；如果选择"Hold"，部队只会在射程内原地射击；"Retreat"则将使部队自动远离敌军。特别值得一提的是："Hold"可以使部队即使离开守卫地很远去攻击敌人，在完成任务后也会自动回到原地，这样，在击退进攻的敌人后就不必重新布置防线了。

三、可以自由缩放的地图

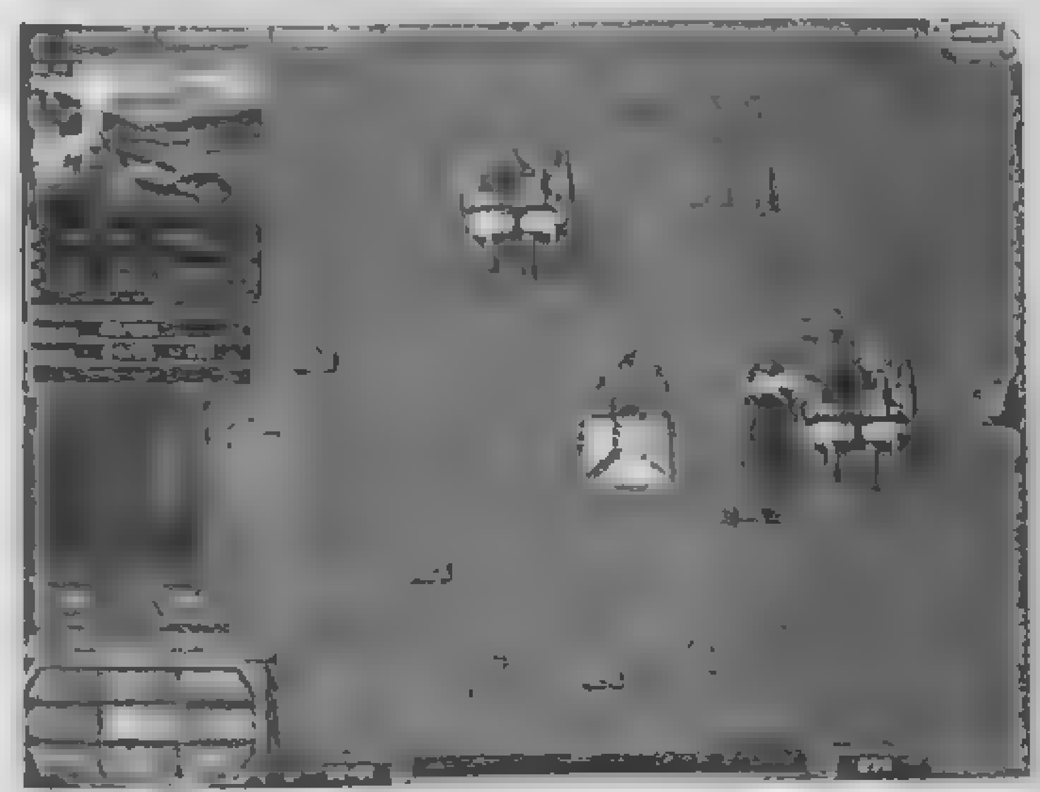
在传统的即时策略游戏中都有这样一个矛盾：部队和建筑大，视野就小，战局不易控制；视野大，部队和建筑就小，看着不舒服。为了解决这个矛盾，《机甲总动员 II》设计了可以自由缩放的地图，平时将地图放大，在需要的时候可以扩大视野以观察整个战局的情况，甚至可以缩小地图使视野放大到整个地图的大小。

四、间谍相机

间谍相机也是《机甲总动员 II》体贴玩家的设计之一。在过去的即时策略游戏中玩家很难同时监视几个部队或区域，而间谍相机可以使玩家用一个小窗口监视几个部队或区域，而且这个窗口也可以缩放，这大大方便了侦察、防御和偷袭的同时进行。

五、视野、侦察范围和射程的概念

《机甲总动员 II》明确区分了视野、侦察范围和射程的概念。在游戏开始时可以选择视野是否有效，如果有效，部队的视线则可能被山脉、建筑等遮挡，那些直线射击的部队如步兵等就无法对被遮挡的敌人射击，而导弹、流弹就没有这种限制。侦察范围是雷达的扫描范围，射程是武器的攻击距离。有些部队的武器射程大于其侦察范围，所以在防御中雷达就显得十分重要，这可以使部队及时发现敌人，而在进攻中带上一些侦察机、侦察摩托等侦察范围大的部队，也是有利无弊的。



六、丰富的兵种

《机甲总动员 II》中有丰富的海陆空兵种，比如可用于侦察的部队就有三种。每种兵种都有自己的特色，战斗时必须相互配合才能达到最好效果，不是只用一种兵种就能取得胜利的。

七、多种取胜方式

在游戏中玩家可以设置多种胜利条件，有：消灭所有的敌人、摧毁所有的矿站和抢旗模式。你必须针对不同的胜利条件采取不同的策略方案。

部队在战斗中可以积累经验以升级，升级后的部队性能也会大大提升。同其它即时策略游戏一样，《机甲总动员 II》也要通过采集资源进行军事发展进而消灭敌人，因此游戏中资源的采集是头等大事。游戏中有"Raw Material"(原材料)、"Power"(能量)及"Gold"(金子)三种资源。原材料原材料由"Mining Stations"(矿站)或"Material Harvesters"(材料加工厂)来开采；能量由"Power Station"(电站)和"Power Pods"(电厂)提供，每一台运行的发电机消耗 8 点原材料的储备，并产生 80 点能量。这些建筑物会根据需要决定是否将储存的原料自动过滤为有用的矿物而不是提供能量。金子是由"Gold Mining Station"(金矿站)和"Gold Harvesters"(金材料加工厂)开采金矿，然后转为 Credits(信用点)，可用于购买和更新设备。建造大多数部队或建筑物都需要原材料，部队的行动需要能量，升级需要金子，因此要想使你的部队正常运作、发展下去，前二者是必不可少的，因此在游戏初期必须大力发展前两项。在游戏中期，在能源、原材料充足的前提下你必须考虑开采金子以升级部队，游戏后期，金子的拥有量往往会成为取胜的关键。

所有的建筑物都由工程师和建筑工人建造，游戏初期应考虑适当多培训些工程师和建筑工人，这样有助于加快发展速度。游戏一开始就应该造几架侦察机，由于它的速度快、侦察范围远，很快就能发现敌人的位置，为以后的战斗打下基础。如果等敌人发展好了防御设施再探明敌人基地代价就大了。侦察到敌人后这些侦察机可以返回基地附近巡逻，可以达到极佳的预警效果。

到了游戏的中期，资源成了各方争夺的中心，因为它们在游戏中太重要了。因此在资源附近建造一些防御武器有助于控制资源。当然，防御武器的毕竟不能无止境地建造，因此用一定数量的飞机作为机动力量，在地面部队赶到之前抵挡敌人的进攻。在防御的同时也别忘了不断骚扰敌人，特别是用飞机偷袭敌人没有防空力量的矿站，这可以大大降低敌人建设效率。

一般而言，游戏中期就已经显出战斗各方孰优孰劣了，后期只要控制好金矿，然后集中兵力一定可以将敌人一举歼灭。

编辑笔记：

既然是即时策略游戏，那么游戏中设定这些"回合"的开关不知能否让玩家叫好。毕竟，如果是希望从容思考的玩家，那他们还有许多更好的选择。

编辑/游骑兵

英文名称：M. A. X. 2
出品公司：Interplay
国内发行：永乐光碟
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：即时策略 [ST]
最低配置：P133/16MB、声卡
推荐配置：P200/32MB
出品日期：1998. 6

百战天虫Ⅱ

[illegible]	87	87
音乐音效	90	
操　　控	85	
创　　新	100	
耐玩性	83	

■文/逍遥创作组

由 Team17 创作的《百战天虫》(Worms) 无论在英国，还是澳大利亚乃至整个欧洲的游戏界都曾掀起过一阵狂热，却偏偏在另一个游戏界大国——美国却没有激起什么涟漪。现在看来这完全是由于当时对于游戏在美国的市场宣传不够所至。由于不被人了解而遭受冷落，这实在是件令人感到遗憾的事情。所以当《百战天虫Ⅱ》(Worms 2)出炉之时，笔者希望略尽自己微薄之力，在对此游戏认真研究后，将之郑重推荐给大家以求共享其乐。

《百战天虫Ⅱ》是一个回合制策略游戏，在内容上基本沿承了一代的框架。主要是由玩家操纵一组粉色、可爱的卡通型小蠕虫去消灭另一组“敌对”的蠕虫。游戏中提供了几个系列一整套滑稽、有趣的武器以供那些小东西去干掉对手。同时每关的地图是随机产生的，这对于善于利用作战地形的玩家来说无疑有了用武之地。

尽管游戏与一代有不少相似之处，都是以尽可能消灭敌手同时最大限度保护自己的小蠕虫不受伤害为游戏目的（这其中不仅包括了操作上的熟练自如，而且更需要的是智慧的策略)。但二代更有着许多一代无法比拟的新特点。例如新增了更多的武器装备，使玩家可自行设定游戏参数，以及一代中由4个小蠕虫组成一队变为8个一队的游戏模式等。更让人欣喜的是，《百战天虫Ⅱ》内嵌了可在互联网上方便对战的多人游戏功能。毋庸置疑，人与人的较量较之单纯与机器交手更刺激、更吸引人。此外，最令笔者吃惊的是，如今二代的安装界面已完全借助了 WIN95 的操作平台，使用通用的的 WIN95 对话框及下拉式菜单。这较之过去那操作麻烦、必须分别读取的界面显得更友好、直观而且也更易于完成设置。不过在玩游戏的过程中笔者遇到一个比较奇怪的现象，在从某关进入到下一关时，游戏画面会切回 WIN95 的桌面，这可能是程序设计上的某个被忽视的小细节吧，不过这并不影响游戏的乐趣。顺便提一下，当你每回第一次载入游戏时会随机播放一段游戏 CD 中包含的卡通片段（当然你可以从选项中选择不放)，而这些画面定会令你忍俊不禁。常常可以看到一只可怜的小蠕虫不幸成为了另一只“残酷”蠕虫手下的牺牲品(不过这也正是游戏中的主题)。相对于一代中的动画，显然二代的动画要具有更高的解析度与品质。譬如，其中有一片段，描述的是一群小蠕虫围坐在电视前观看一段一代中所有的动画，其中的差别是不言而喻的

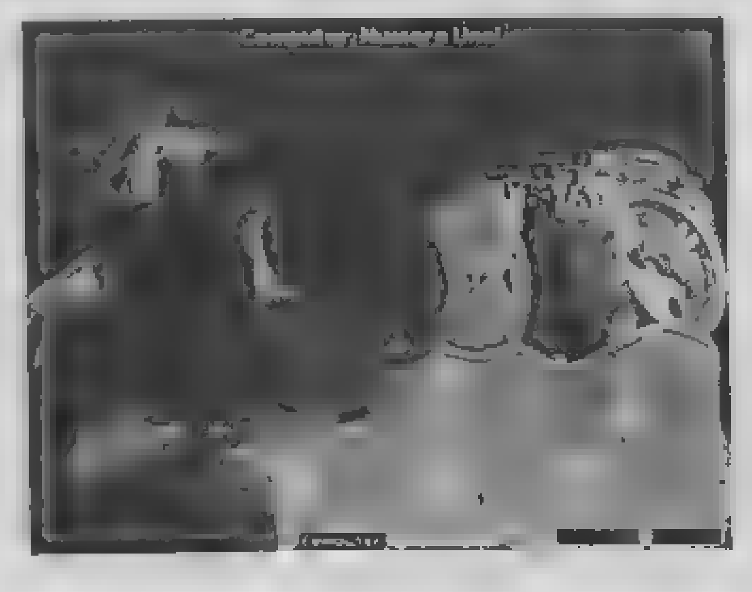
从游戏本身的制作而言，画面虽不如那些先进的 3D 效果那么震撼人心，但也可算的上是同类游戏中的上乘之作。游戏视觉效果最成功之处在于十分生动而流畅的画面。这也是 Team17 本身对他们在这方面的工作夸耀不已的原因吧。另一方面由于整个游戏十分卡通化而绝无血腥场面，使玩家自有倍感轻松的愉悦。这使得本游戏成为更适合所有年龄玩家共赏的佳作。由此看出《百战天虫Ⅱ》并不是从追求 3Dfx 等系统配置的高要求入手，而是从游戏本身的形式内容上来吸引玩家。这对于那些机器配置一般的玩家可谓是个极大的好消息。

在游戏中你拥有适合于不同种蠕虫组别的特制声效和配音库，藉此可在不同场合配以相映的背景音乐，而

更妙的当数小蠕虫的不同配音了。例如你可以选择一组小蠕虫的酷音为地道的伦敦腔的，或是美式的乡巴佬，也可以是苏格兰式的等等。游戏中还提供了一个好用的声音库编辑器，使你能将自己的声音加入到游戏中去。可以设想在网上对决时，能以自己的声音来代表玩家岂不比仅用名字区分来得更爽吗？！

毫无疑问，大量各式各样有趣，搞笑的武器是两代游戏中所非常值得一提的，而在二代中更是添加了许多新花样。然而并不只有这些武器了，游戏中随机出现的秘密武器定会让你惊喜不少。笔者最欣赏的是那突然从天而降的巨型猩猩塑像，他可以毫不夸张地将一大块地连同其上的所有小蠕虫一同毁掉。相信玩家们也一定会找到你所钟爱的秘密武器的。

游戏中你可以选择由游戏预先设定好地图及可使用武器装备的单人任务模式。但《百战天虫Ⅱ》的出色之处绝不仅限于此，你还可以选择自行建立一个游戏以及设定一对或几队由电脑 AI 操纵的对手，从而独享多人对决的快乐。至于谈到在互联网上的表现，应该说除了某些不尽如人意的地方外，总体上还是不错的，并且算得上是该类游戏在这方面的一大进步。因为流畅的游戏进程和方便的对话交流方式都是颇给人以好感的。例如无论是否是你的操纵回合，你都可以通过[PgUp]和[PgDn]键在任何时候打开或关闭一个对话框。而且当你在对话框中发出信息时，即使是那些没打开对话框的玩家也可以从他屏幕上出现的电话图标中得知有玩家在散布信息。(不错吧！)但笔者对于由 Team17 在互联网上创建并维护的系统和服务器还是颇有微词的。因为如今只有4处可提供连线游戏的服务器，(3个在英国，1个在意大利)而且时常会出些问题。即使在服务器正常工作时，开始一局游戏的难易程度也是不定的。有时会十分顺利，但有时却着实会急死人。不知是何原因目前还无法在服务器提供的大堂中与其他玩家交谈，而你又无法得知每个分组中的情况。于是大量时间被浪费在漫无目的的加入又退出各个不同的分组以求找到合适的对手的过程中。(Money 的浪费啊！)当终于可以开始一局游戏时，若某位玩家的电脑突然死机，由于主机不会剔除那位选手而使其他玩家只能干等，直到整整6分钟后那位死机的选手因超时而显示输掉时才大呼上当。笔者是满心希望这些不便能很快得到改善。



总的说来《百战天虫Ⅱ》绝不仅仅是个受游戏迷们喜爱的游戏，对于那些企图找些较好的消磨时光方式的人来说无疑是个不错的选择。至于已经拥有一代游戏的玩家，由于二代中提供的网络游戏模式、更精美的画面及众多新式武器等，也足以使你去一尝新鲜。但是如今的游戏程序仍有一些小毛病，不过即将完成的修补软件应该会对此做出改进的。所以，综合众多方面来看，《百战天虫Ⅱ》的确是个能够带给你无穷乐趣的好游戏。

编辑笔记：

最初从一些宣传中得知，《百战天虫Ⅱ》相对于一代中解析度不够、以 DOS 为主模式及缺少好用的多人游戏模式(尤其是在互联网连线方面)等缺陷有了很大改善，但笔者也曾一度怀疑在当今高技术游戏的大潮中，何有《百战天虫Ⅱ》这种另类游戏的立足之地？但玩上手之后，才发现原来这个游戏最主要的魅力所在，是它有趣的游戏方式以及各种令人捧腹的场景。所以一些甚至是不太玩电脑游戏的人在看过《百战天虫Ⅱ》之后也会忍不住要一试身手。

编辑/游骑兵

英文名称：Worms 2
出品公司：Team17
国内发行：育碧
发行版本：1 CD / WIN9X
类　　型：策略[ST]
最低配置：486DX2/66/8MB、声卡
推荐配置：P133/16MB、4速光驱
控　　制：鼠标、键盘
出品日期：1997.11

古文明霸王传

画面表现:	87
音乐音效:	85
操　　控:	80
创　　新:	80
策略性:	83
故事线:	90

84

■文/董煜

风飘飘、人渺渺，快意刀、山中草、爱恨的百般滋味随风飘、

几许往事，问君曾记否？昔日"仗剑天涯路，红颜伴我行"，寂寞的天地里，《超时空英雄传说之复仇魔神》给了我们一个浪漫而精彩的江湖，令人深溺其中不可自拔。随后是《北方密使》，这款"超时空英雄传说"系列的外传同样倾国倾城，在迷倒众生的同时，它也确立了宇峻科技在玩家心目中的地位。如今，由第三波代理、宇峻科技的又一款策略 RPG 精品之作《古文明霸王传》也告隆重推出，我们被再一次推到了恩怨情仇的边缘。

"尘世如潮人如水，只叹江湖几人回。"《古文明霸王传》的故事里，已经是另一个大陆、另一段岁月与另一群男女了，然而这却还是一个英雄与邪魔竞风流，封印与圣战相映衬的江湖，是"江湖夜雨十年灯，孤衾愁枕不成眠"，也是"江湖子弟江湖老，碧血丹心问风流"……总有些浪子征战在策略 RPG 的江湖里，与风雨相伴，以悲欢为歌，任岁月洗尽铅华，仍执着如昔，痴念不悔。我不是个策略 RPG 的忠实玩家，但在玩这类游戏时，仍常常感动于它们带来的宁静。在宁静中沉思，仿佛连游戏都不那么"游戏"了。

乱世，豪杰，美人，天涯路。宇峻科技带给我们的总是一段流浪的沧桑与不停的追求，让玩家去谱写美丽且悲壮的传奇。很少有策略 RPG 游戏能象宇峻的作品那样做到情节丰富、故事感人，使得游戏不仅仅只在无休止的战斗中度过。在《古文明霸王传》里，广阔的克拉罕大陆，西方古老的封印之地传出了诡谲的低吟，而东方富丽的宫庭里也掀起了一场风波，历险由此而展开。征途中充满了忠诚与背叛、信任与欺骗、希冀与失意、欢愉与哀伤，于是一颗心在爱与恨、恩与怨间摇曳，自己仿佛也融入了这一小群男女之中，与他们同生死、共患难，去证明，哪怕是在游戏中，情义也是无价的。

乍一看，《古文明霸王传》很象《复仇魔神》与《北方密使》这两个作品，我们常常提到"引擎"的问题。的确，一个好的游戏引擎可以应用到一系列游戏作品中以获得可观的商业利润，《古文明霸王传》无疑也采用了"超时空英雄传说"系列的引擎，以致于我们不得不承认这是一个与那两款游戏非常类似的作品。只不过，如果仅仅是把游戏的背景与人物换一下的话，宇峻科技就未免对玩家们太不负责了——相反，在《古文明霸王传》中，我们处处可以看到游戏制作者们精雕细琢的成果，从而感受到宇峻在制作这个游戏时是费了许多心血的，许多全新的感觉反而使这一游戏的可玩度大大增强了

窗外风景、心中梦幻。画面常常是一个游戏的灵魂，《古文明霸王传》的画面没有让人失望。游戏继承了另两作一贯华丽炫目的风格，让我们常常折服于那些艳丽的场景、心醉于红花绿草间，亦或迷失于大漠荒野处。值得赞叹的是，随游戏情节的需要，东西方两个王国的建筑物风格也呈现出明显的差别，东方的宫宇楼阁，无不飞檐挂角，一派中国古代都市的繁荣景象；而西方的古堡广场，也透着浓郁的欧式风格，甚至连一座小小的雕像都是栩栩如生的。这一次我们终于无需再以那些亦中亦西的建筑为怪了，而宇峻科技也终于在发掘游戏的文化底蕴上有了突破，虽然，展现在我们面前的仍是一个虚幻的世界。东西方文化的差异还体现在游戏中人物的造型上，同样是金戈铁马，骑士的形象就大不一样。这里更值得一提的是，游戏中的人物均采用了 3D 造型，精美绝伦，或许也是顺应潮流的表现之一罢。在《复仇魔神》中，有时候人物的移动及行动会让玩家看得眼花，而《古文明霸王传》中这一情况却大大改观了，在连续的闪动中很少出现晃眼的结果，这得归功于游戏中和谐的色调处理罢。

而游戏的战斗系统也更为完善了。我们可以发现高度差、攻击方向及地形因素对攻击、防御效果的影响更需要重视了，再加上这一类游戏特有的行动点数设计，使游戏的策略性大为增强。策略 RPG 往往给玩家许多思考的空间，其中的佼佼者（如《古文明霸王传》）更是让玩家从战场上找到了运筹帷幄的感觉。另外，士气、兵种相克等设定也让战斗系统显得更为精致。至于战斗时各种法术、技击施展开来的豪华场面，一直都是宇峻作品吸引玩家的原因之一，这里也就无需赘述了。

转职系统是这几款游戏共同的特色之一，其庞大精巧令人叫绝。这一转职系统的主要优点就是很高的自由度，可以让主角们练就十八般武艺。《古文明霸王传》中又加入了新的变化，东西方的转职系统也呈现出各自的特点来：西方作扇形，东方作圆形。至于孰优孰劣，只有让玩家自己评判了。而转职所需的经验值这回也不再仅限于从战场上获得，游戏中的城镇里往往有竞技场，可以去那儿练级，玩家甚至还可以接受一些任务以求获得不同的回报，这些借鉴来的新颖设计也体现了制作者们革新策略 RPG 游戏的努力尝试。

横刀冷笑，我自目空一切。很多人都习惯大义凛然的角色，如游戏里东方路线的主角骠，典型的义侠形象，绝对符合大多数人的口味。而《古文明霸王传》最大的特点是，虽然它采用了《北方密使》的双线模式，但西方路线的主角却是一个大魔头——布雷克。我虽然开始也不爱走这条路线，但可以肯定一点：其实，扮演魔头也别有一番情趣。厌倦了平淡的生活，也可以在游戏里张狂一回，也许更有一种不羁在感觉。何况，有时候许多事也并不只是像锄魔卫道与兴魔抑道的对立那么简单，正邪其实只是一线之隔而已。如果玩到后来能做到埋葬那个过去的自我，那也是一种精神的升华，我相信游戏绝无"导人向恶"的意思。

感情线一直是宇峻作品的重头戏，《古文明霸王传》也不例外。又是男主角与几位姑娘间的缠绵，江湖儿女的乱世之情最能打动人了。为伊憔悴为伊苦，英雄豪情化作绕指柔丝，虽是司空见惯，却也是游戏中永恒的主题。寄予超时空的日子里一份真挚的爱，其实也是给自己一份美好的希望。

乐音琮琮，佳人似水，和一曲《将军令》，在古老的文明中拔剑起舞……

编辑/游骑兵

出品公司：宇峻科技
国内发行：第三波
发行版本：2 CD / WIN9X
类　　型：策略 RPG [ST/RP]
最低配置：P133/16MB、声卡、2 速光驱
控　　制：鼠标
面　　市：1998.8

对黑暗的恐惧，就此击碎——

梦游黑暗之心

■文/刘清涛

“安迪（ANDY），我简直拿你没有办法！这次我绝不饶你！”见此情形，我必逃了。趁那严厉的老师不注意，我夺步而出，冲出学校。“安迪，你以后不用来了！”一连串的恶语回荡在耳后……呼吸校外轻松的空气，我把这一切的不开心都扔在一旁。我扒上一辆巴士，去我常到的公园玩，但我可不是孤独一人，因为此时总有我最好的朋友——小狗 Whiskey 陪我。公园一如往昔，我躺在草地上懒懒地享受着暖暖的阳光。突然天空慢慢地变黑，哇！日蚀！当我正与其他人惊奇于这一奇观时，我的小狗突然被黑暗吞没。我伤心极了，然而一个形象呼唤着我飞快地爬上自己在树上的小屋，焦急地向电脑输进一串密码，启动了我的超级武器。带上太空帽，拿上激光枪，跳上太空艇，冲进黑暗之地……途中的困难重重，躲过敌人的攻击后，我沿一狭缝前进，但“嗵”的一声……

第一章 死亡狭谷 (Canyon of Death)

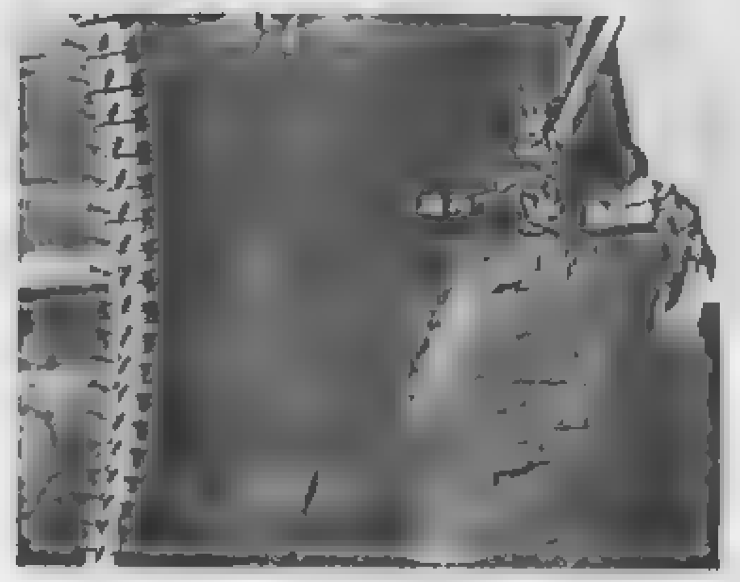
等我慢慢苏醒过来，发现我的飞行器正冒着滚滚浓烟，哇！不得了，飞行器要爆炸了。我疾速地跑下了飞行器，还未等我站稳，只听“轰”的一声，飞行器已成灰烬，我不禁打了一个寒颤。环顾四周，这里阴森恐怖，不过为救心爱的小狗 Whiskey，我也就不顾那么多了。端起自己研制的激光枪便向前冲去，前面头顶上的吊着的野兽的骸骨的影子不时地晃动着（他可会咬人），我用激光枪将其击毁后，却发现一块石头挡住了前进的方向，但上方的石头却好像有些松动，用激光枪扫射之后，哇！路通了。但山洞突现出一堆黑色幽灵，我忙用枪狂冲一阵，幽灵们跳跃躲枪的本领都很好的，但趴下射击正是消灭它们的一个好主意。将其打死后前进，跳过三个发疯狂奔的幽灵（他们可打不死，只能连按跳键）。之后爬到上层，没走几步，突然从洞壁内撞出两个巨大的怪物，一下子就把我的激光枪吞了进去。哇！这下我可是赤手空拳了。加速冲过它们，又蹑手蹑脚地走过石桥，但后面的一个小鬼却紧紧地跟着。走到石桥边，我忙疾跑到阳光下，而它也跟上来，但它一见光便化为了乌有，哈！原来在黑暗世界，一切黑色幽灵都害怕光明呀。

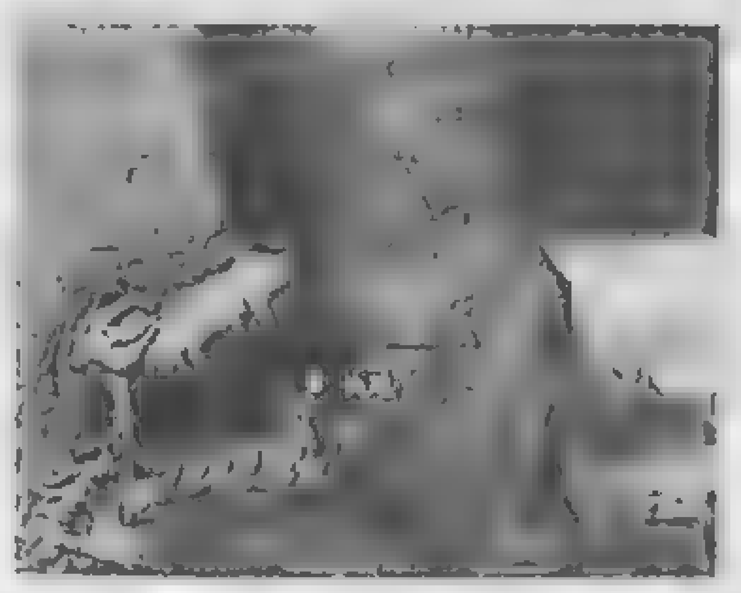
走到了路的尽头，见在峭壁上有一蜥蜴，好像在暗示让我跟它走，既然没有了路，也只好这样。在墙壁爬了一会儿，我终于走到一个可歇脚的地方，但我轻轻一跳，脚下的石块却全塌了下去，我也随之跌落，

但在这危急时刻，我忙抓住了一个动物的（好像是恐龙）尾骨化石才得以逃生。踏着蜥蜴的印迹，我又进入了此动物的嘴中，此地可不敢久留，快爬，刚刚爬出嘴便合住了。（好险！）继续向上，我推下了一根巨骨，以便搭成一座桥，由此爬上了山顶。当登上山顶后，才看到了一片黑暗笼罩的大地，毫无生气……

第二章 沼泽之地 (Swamp Lands)

爬向山顶来到一片原始森林中。拉下树上的藤枝打开树门继续前进，谨慎地跳过水中的两块石头，趁那朵食人花忙于捕捉萤火虫时，利用“藤条秋千”荡过去。爬上树干，连续地荡过几朵食人花后，落到了水中唯一的石块上，但正当我踏上去时，石头突然动了起来，一下子把我投到了岸上。回头一看，原来是一巨型水怪，还好它未攻击我。往前发现已无路可走，只有一片浅塘，我只得赤脚涉水了。塘水还好比较浅，但突然不知从哪里窜出两只会飞的怪兽，我一边前进，一边蹲下潜入水中来躲避怪物的的袭击。走啊走啊，我发现前面有日光地带便急忙跑过去，我暂时安全了。爬上树，来到一处似乎是山洞的地方，往前走进洞穴中，发现前面有食人花挡住了我的路，它正在贪婪地捕捉他的猎物——萤火虫。我趁它尽享美食的时候，使劲地跳起来捅了几下萤火虫窝，哇一下子，窜出好只萤火虫，





这下，它可要忙一阵子了。返身回走，我发现头顶上有一闪闪发亮的东西，爬上一层，走到尽头，一把将它拽了下来。原来是一怪物，但它已被我摔死了。爬上山顶后继续向前，又钻进一山洞中，看到刚才被我顶出萤火虫都飞了上来，我明白了，原来山上和山下的山洞皆是相通的，趁第一怪物正在咀嚼猎物时，我急速冲过这个阴暗山洞。哇！我重重撞到了一块堵住去路的巨石！醒过神，我爬上岩石，使劲的推开巨石，突然脚下一松，我便象坐“过山车”一样冲了下去，但幸好，由于树枝的缓冲，使我这条小命才得以保存，我倒挂在树藤上。哇！不好！水中的大水怪游动着，怎么办？我集中生智，拾起旁边的树枝堵住了大怪物的嘴巴，但不幸我也跌落到水中。快逃！幸好大怪物因体型笨重游得不如我快，哈！我顺利地上了岸，爬上右边的藤条，这时才发现，一个小天使正快被黑色幽灵杀死，我挺身而出，跳上旁边的藤枝，顿时阳光照了下来，天使获救了……

第三章 魔鬼之湖 (Magic Lake)

天使与我相视而笑，但他丑陋的长相却着实把我吓了一大跳，手一松，我跌落下去。眼看就要落地了，天使及时抓住了我一只脚并带着我向远方飞去，但半路却遭到了恶魔的攻击，一个大火球，把天使打晕了过去，我也随即掉进了深蓝的湖中。不过还好，游泳我比较擅长。在湖的深处，我发现一块巨大的宝石发出夺目的黄绿光。好奇的我去碰了一下，却被它无情地重重弹了回来，这时，湖底也随之震动起来。待平静后，我沿着湖底向右继续前进，发现前面有一入口，一旁还有一块因刚才震动震开的石头，我迅速游了进去。经过一番曲折，我终于看到了陆地。刚上陆地，却发现水的入口已被石头堵死了。回头一看，却发现前面是死路一条。我的确有些无能为力了，在情急之中，我一抬手，发出了绿色的能量球（按空格键），将挡路的石头打了个粉碎，我真的有些不敢相信自己的眼睛。细细一想，一定是刚才那个宝石赐予我的神力。向前走，环顾四周，发现山崖上毫无可攀之处。但低头一看，却发现一粒种子，难道这便是传说中的神力豆荚吗？我将它踢到山崖旁，趴下对它用绿色光球一击（须蓄力发出大能量球），哇！它迅速变成了一棵大树。爬上去，前面有个小水洼，里面有一群小怪物正游来游去。将那一颗种子踢入水中，它便漂到了对岸，我用神力将它变成一大树后，我再爬上墙壁跳到树上去，再次又跳入水中，哇，这回水中出现的怪物可着实地令我费了一番躲闪功夫。最后，来到了一个遍布着食人花的洞穴，将它们一一打晕。我又进入了一个略显潮湿的地方，用火球打死钻来钻去的肉虫后，从左边跑下，来到了一个奇怪的地方，发现前方的水中漂着一个种子，但是我是暂时不能将它变成大树，并且水中还有成群的小怪物。我只好先走向左边，打死三个小鬼再打晕食人花，爬到上面，将挡路的石头推到前方的凹洞中，但在其上面却有一食人花，我急速的跳了过去（连跳向前即可）。消灭墙壁里的两个肉虫后，我从左边爬了下去，却发现在下面的洞中有一瀑布。我想由瀑布产生的水流应足可以把种子漂到对岸去，但为什么那种子却纹丝不动呢？一定有东西将其水流堵住。带着这样的的推测跳下水，一直向右游去，原来在尽头有一石头挡住了水流。推开石头后，哇！那颗种子漂动了，不好，水中的怪物也向我游来。我急忙游回岸上。按原路返回，将食人花打晕，并把其一旁的大树变成种子踢入水中。等这颗种子把以前的停在荷叶上的种子推开后，我将它变成大树，通过两棵神树，我终于来到中间的岛上。向右走，发现前面水面有二片荷叶，但只有最初的荷叶有种子，我是无法继续向前了，对！我将中间的岛上的神树变成种子踢入水中，这下两个种子各自停在一片荷叶，先把左边的种子变成大树后，跳了上去，在树上我调整神力球的方向把右边的变成大树。

最后跳上去，向上爬去（如跳到荷叶，请迅速爬上树，否则怪物将跳起吞掉你）。在上面摆脱食人花后，爬了上去，还未等我站稳，我突现后面却窜出一大群黑色幽灵，打破这里安静的环境。我忙向左跑去，发现里面有一种子，我忙将它变成大林爬了上去，消灭上层的几个幽灵后，我感到暂时的安全之后居高临下消灭了下面的幽灵

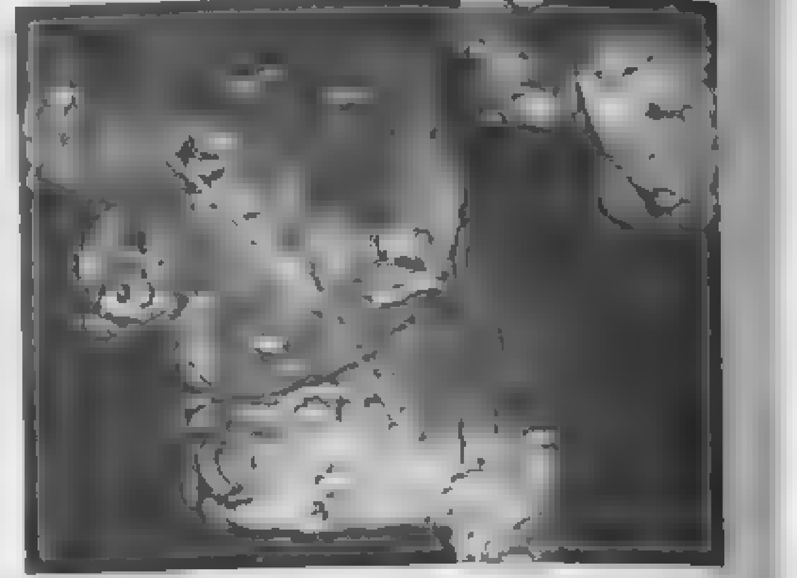
终于，我跑出这个极其恐怖的魔法之湖。前面是一座看上去已许久没有人走过的桥了。但我不得不硬着头皮走了过去，但还是像我想的一样，石桥因禁不住我而突然塌下。哇！ 我直喊救命，俗话说得好，好人有好报！那个天使突然出现，将我救起了。这时，我已深深地喜欢上他们了。

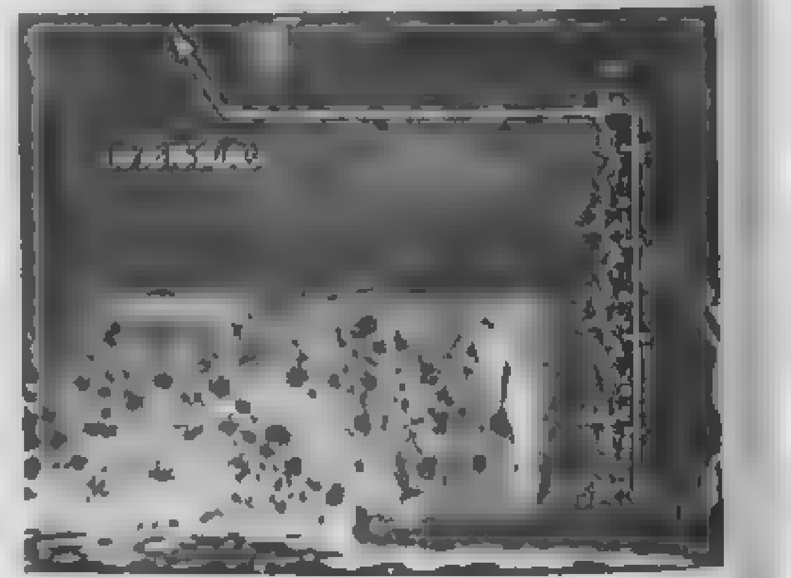
第四章 空中岛屿
(Space Island)

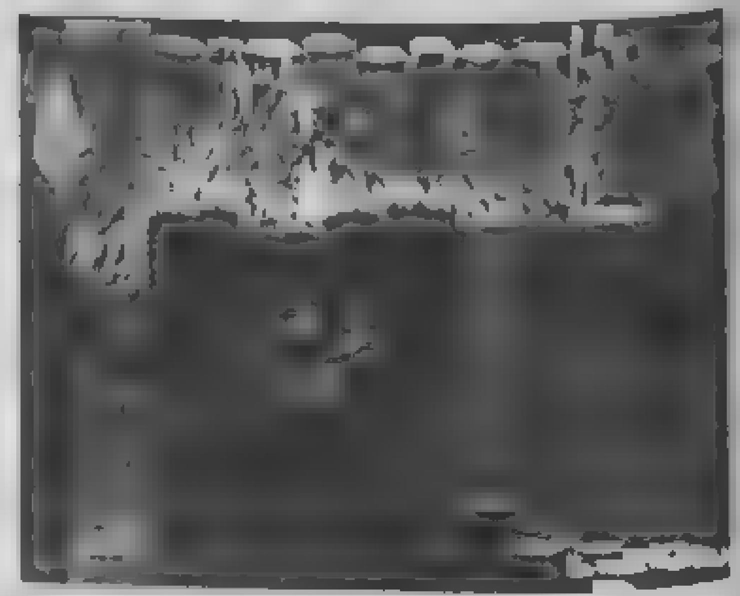
天使把我带到了它们的家中，这里真是一片充满生气、色彩绚丽的地方。这时，许多天使都把我团团围住，可能是因为好奇吧！但他们对我十分友好，并把一个又红又大的苹果拿给我吃，我灵机一动，利用神力瞬间将它变成了一棵果实累累的大树，这下，天使们可乐坏了，大家都不约而同的跳上去吃鲜美的苹果。晚上，我们围在篝火旁听着长者给我们讲述过去的事情，长老风趣的语言着实令大家笑了一阵。正在这时，突然窜出一群可恶的魔鬼，打破了祥和的气氛并炸毁了整个村子。我愤怒地挺身而出与恶魔们进行殊死的搏斗。许多的怪物从空中向我进攻，虽然寡不敌众，但我通过速跑、趴下及连跳等技巧，最后将他们一一消灭。之后向前行，走上了一座吊桥，谁料这时突然窜出怪物炸断吊桥。由于我反应快速，一把抓住了断桥的末端，否则将葬身崖底。消灭一个尾随的怪物之后，我顺着山上的藤蔓前进，在途中窜出两条肉虫，这时我也没时间理会。不过可怕的鬼影（就是那个树枝）我可没有放过。荡起秋千，我到了地面，哇！有一颗种子，我将它变成大树并试图向上爬，但刚一爬就被隐身的鬼影给掀了下来哈，我有办法了，在右边有光线，我将它变回种子踢到最右边并再次变回大树。我扒着藤枝向上爬去，避开了大量的树精和肉虫的阻挠后，发现三个会飞的怪物正守卫着石门，但石门的开口是与在左边悬挂的垂石相连的。我爬过去，途中杀死两只肉虫，到达地面时，我推了一下石头的影子，哈！石门打开，但却把守卫它的三只怪物放了出来，当然，很轻松地杀死他们后，我又通过石门向上爬。不时地躲避着落下的石头，并轻松地把途中一群小鬼杀死（原来落下的石头都是它踢下来的，真可恨）。最后到达一个好像很平静的岩壁上，正在我慢慢向上爬，哇！身后突然出现一大群黑蜘蛛（太多了），我只好拼命地向上爬……

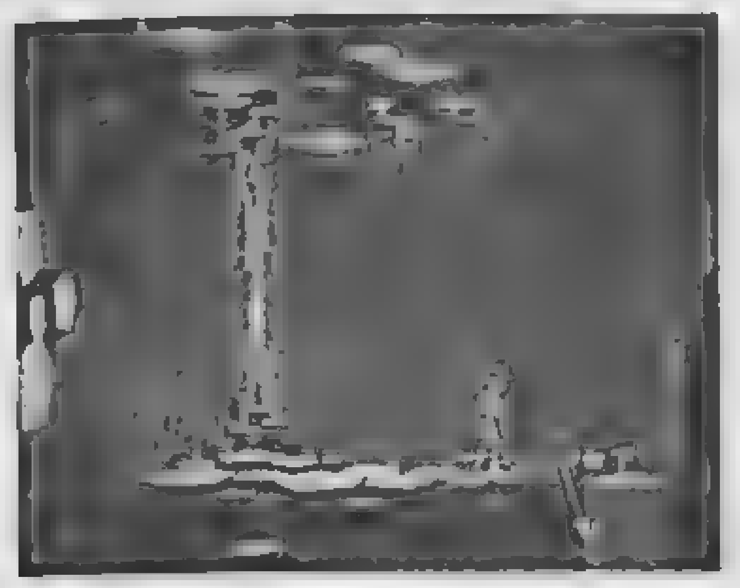
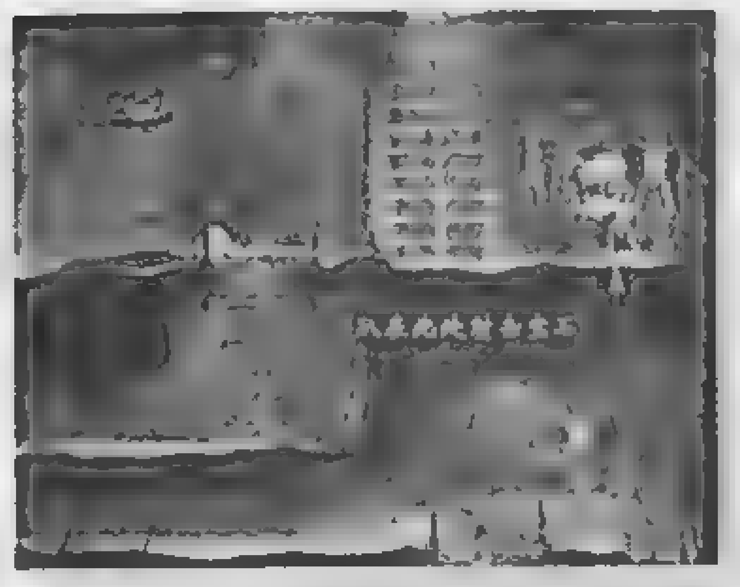
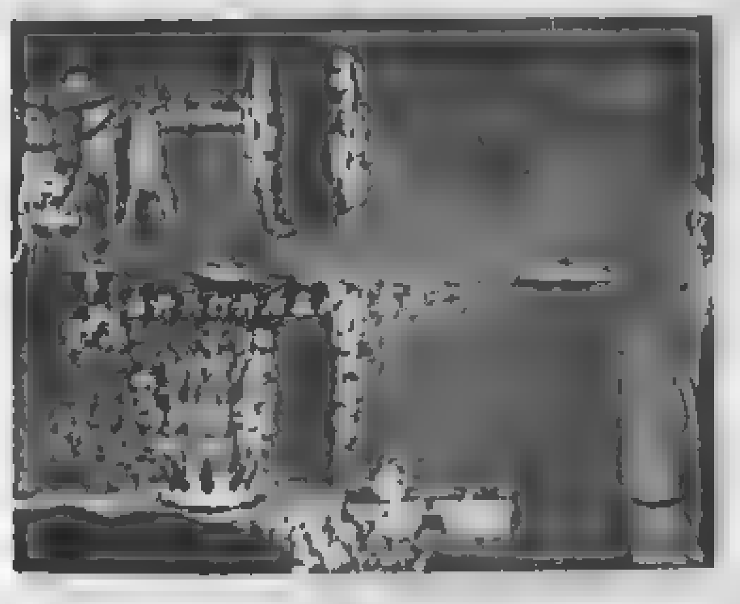
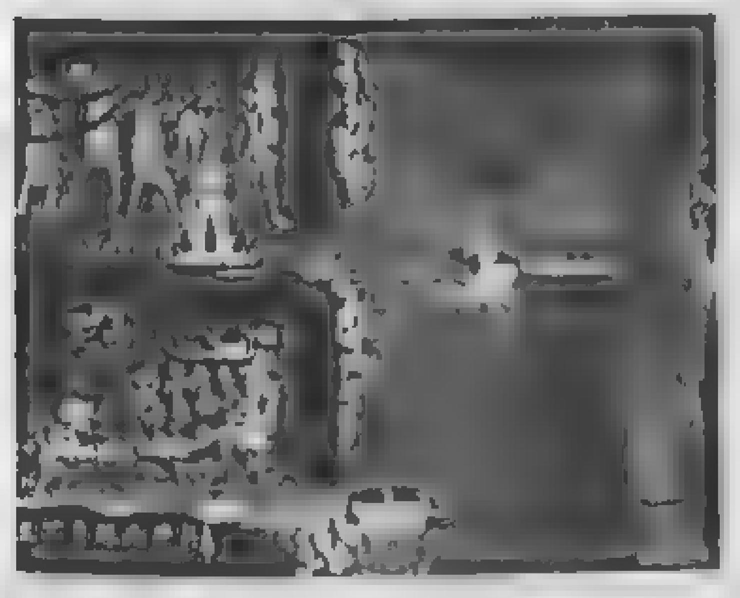
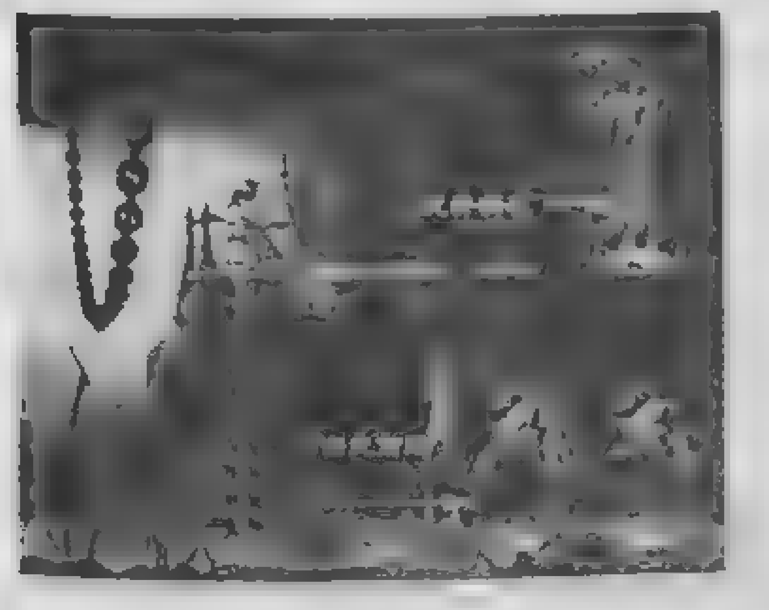
第五章 燃烧的河流
(Rivers of Fire)

我已累得受不了，虽然山顶已近在咫尺，但体力已不支的我还是掉了下去！坠于空中的我，真不知该怎么办，情急的我胡乱地发了几颗神力火球，本只是想借此力量来减缓我落地的冲力，但谁知却击中了一巨树种子，哇！它极快地长成一巨花。我重重地落在巨花的花瓣上，待清醒后，我跳到地上，嘿！从左边窜出了三只小鬼，我眼疾手快干掉了它们，踏动机关，我飞快地窜到一个熔岩的环境中，这里不断喷涌灼热的熔岩，但我发现它是有规律的，躲避它十分地轻松，但杀死分泌绿色液体的毒蜘蛛却不是易事。但我注意到，在我不动时，蜘蛛会主动来攻击我，哈！我就守株待兔了。一切还都比较顺利，但越往里走越炽热，最后，我爬到熔岩地区的尽头，先杀死左边的蜘蛛，爬上去，杀死那一只向我攻击的怪物，之后攀登墙壁，并躲过几簇喷涌的岩浆。我发现地上有一神奇种子，我将它踢到最右边，将它变成大树。这时，后面相继窜出两只会飞的怪物，干掉它们后，我试图爬上大树，但发现我被山壁挡住，不能爬树。我只好原路返回，并小心翼翼地跳过







几块石块，借助大树，我终于告别了地下的熔岩地带，但在出口处，还有一只会飞怪物等着我！

第六章 死亡洞穴
(Caverns of Doom)

刚刚出来，便与一群逃出的天使相遇。他们显得既焦虑又疲惫。突然，一天使从空中掉了下来，我忙前去扶它。刚走上前去，她突然变成了黑色幽灵。看着那血红的眼睛，我们的心都快碎了，无奈之中我们赶走了她，因为它已不属于我们。天使告诉我，我只有找到那颗曾赐予我神奇力量的绿色宝石，我才能打败恶魔。当然我义不容辞，但在途中，我不知为什么一下子掉进了地下的世界，这里一片漆黑。我发现右边的石柱正在推动，我急忙跳下去（注意第二层向左跳），生怕被挤成肉饼。接着发现一石柱在我左边，而我前后已没有了出口，只发现在一凹槽处有一神奇种子。哇！我急忙跑过去，将它变成了大树，它挡住了石柱的推进。向右边走，推动左边的机关继续前进，哈，上面不就是那个曾给我力量的绿宝石吗？但怎样才能将它顶出水面呢？唉！不得而知，不过先杀死这一伙黑色幽灵再说。之后，我匍匐向右前进，我发现在右边的顶部有一颗种子，它一定可以将宝石顶出水面，我匍匐用鼻子将种子拱到下一屏石柱的正下方，一束绿色光球击中种子，只听一声巨响，绿宝石果真被石柱顶了出去，我也浮出水面，并被天使带上了岸。哈！天使们争相地触碰宝石，也有了如同我一样的神奇力量，这时，忽窜出了一群敌人，我和天使并肩作战，轻松地将这些坏家伙一一打死。

第七章 深入虎穴
(Into the Lair)

我与天使们前往恶魔的巢穴中，同一大群魔鬼展开激战之后，我和天使们兵分两路继续前进。但我还没走几步，背后就落下了一堆碎石堵住了我的退路，我只好知难而进了。轻易地杀死一帮小鬼后，我进入上方的洞穴，哇！面前突然出现了一个身穿盔甲的怪物，在以前从未见过。我闪过这家伙喷射的火球后，急忙向他射击，将其打死后，它分裂成两个脓块，我急忙用神奇力量将两个快要迸发的脓块销毁。（如果不快点销毁脓块 ，它还会重生成怪物。）之后，我走在铁链桥上，但刚到中间，两个会飞的怪物发弹袭击，我一失足便跌落下去（可趴下来躲过火球），这下我可真的掉进了敌人的包围之中了。但已身经百战的我，这点问题又算得了什么。突破之后前进，看到下面有两个粉红色机关，便先跳到对面，踩了一下对面的粉红色开关，通往下面又多了几个可攀援的石块，我小心翼翼地爬下（这时切不要踩正下方的那个开关，否则杀出的敌人会令你死得极难看），先踩动右下方的开关，左方的机关打开，消灭一群黑色幽灵后，再踩动正下方的开关，两个分身怪物便成了我的枪下鬼。这时我发现右门还未启开，只好去左边按动一机关，开启了下层的机关。之后，我便上去寻找开启右门的开关了。重新爬上，向前走，杀死一个疯狂的小鬼。将一颗神奇种子变成大树，爬了上去，一路杀敌无数，巧妙地躲过三个泥柱（第一个机关你最好别踩，后两个活动机关你就掌握时间差了），来到一面遍布铁链和出没肉虫的墙壁上，我一面杀死三个肉虫，一面爬到下方，按动了右方的机关，在左上方的洞穴中，我终于找到了那个门的开关。之后，我原路返回，穿过那道门，来到一个恐怖的地方，墙上有四只穷凶极恶的肉虫，但它们的AI极高，我一发弹，它们便躲进墙中，我看了看地形，还必须从肉虫出没的地方爬过去，但硬闯不可能。我爬下楼梯，将下面悠闲的家伙打成了两个脓块，我发现当它变成两个复制怪物时，四个肉虫便都冲下来，争吃其中的一个，这时，趁肉虫享用丰盛的大餐时，我便从上面偷偷地溜了过去。小心

翼翼地从岩浆上跳过（沿墙上冒出石块的爬过，注意在后两个跳跃抓石块时，要在空中时按［CTRL］键，即“跳”键），向前，我突然看到我可爱的小狗Whiskey被关在前面一小型牢房中，一旁还站着一个粉红色的怪物。我刚想上前问一下，便被一群小鬼给逮住了。虽然我被逮住了，但心情却相当的好，因为至少能和我心爱的狗儿在一起了。但欢喜之后，我却伺机和小狗逃出牢笼，我用神奇力量胡乱地打了一通，哇，牢房的房顶被我打翻了，并随之掉下了一个神奇的种子，哈！主意有了，我把它变成大树，顺茎爬上后，把右边的巨石推了下去，巨石顺势而下。哈！那个可恨的粉红色小怪物吓得自己也跳进了牢房中，趁小怪物惊魂未定时，我的狗儿Whiskey机警地从缝隙跑了出去。这时，我也不得不前进。哇！又看见似曾相识的景像：悠闲的怪物、贪吃的肉虫及锁链。主意自然有了，趁肉虫吃复制怪物时，我推动左边的机关，之后迅速从左上方逃走，干掉前面一堆敌人。那小怪物正试图偷走绿色的宝石，但魔王也发现了宝石，并奸笑着将宝石击碎，此时宝石赐予我和天使的神力都一并消失了，手无寸铁的我只能“午夜狂奔”。一不经意掉到了一木板上，两端都有怪物。哇！我现在怎办呢？我呆在木板上，默默地期待着奇迹的发生。那变身的怪物突然发出一火球，我下意识地跳了一下，谁知，那火球却将木板烧毁，我也侥幸逃脱。但还没等站稳脚，左边的洞穴又冲出一群小鬼，快跑吧！蹑手蹑脚地走过铁链桥之后(因为我知道，如掉下去便是死路一条)，谁知自己又掉进一悬崖下，但发现左边有一遂道，便匍匐走进至尽头，触动了一个开关，又原路返回（小心那个尾随的家伙），哇！这时在右边尽头的山壁上出现了一条可攀之路，爬上之后，一阵狂跑（千万别按“跳键”，否则你是死定了）。在尽头我跳进了一个漆黑的洞中，顺洞而下，那不是那只曾吞掉我激光枪的大怪物吗？但在巨大重力的顺势下，我不得不乖乖地掉进了他的大嘴中。

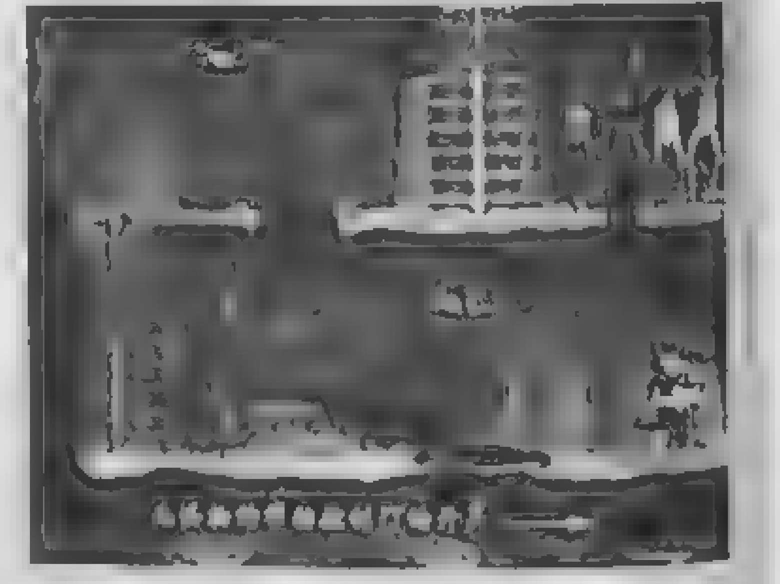
第八章 黑暗之心 (Heart of Darkness)

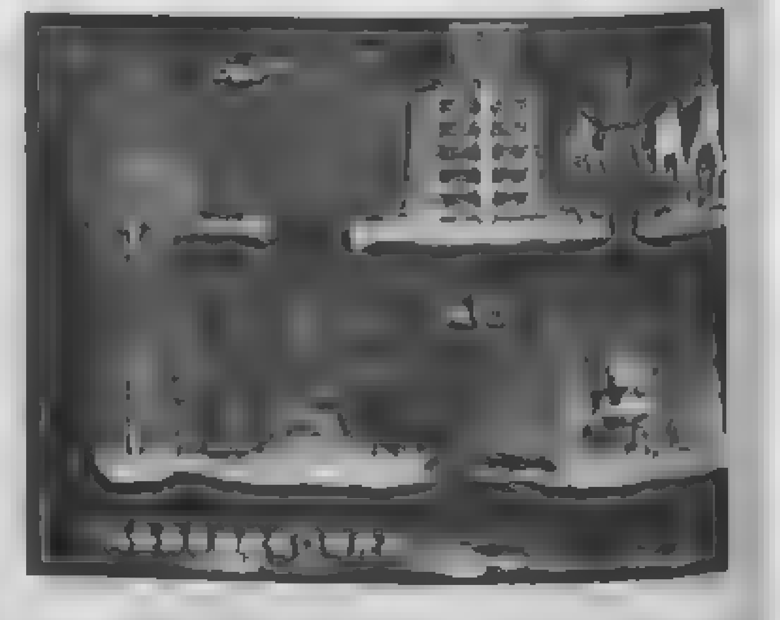
也许是因为大怪物吃东西从不咀嚼，我幸运地活了下来，并且在它的肚中找到我的激光枪，哈！开枪数次终于破肚而出，因为自己有了武器，干掉成群的怪物并不是件难事（注意，在第二屏中，小心爬在头顶的怪物），之后，我在一个洞穴中又与那个粉红色的小怪物相遇了，在我的威胁下，它告诉我，它正在寻找宝石的碎块并将其复原，而且大部分也都已找到，差三块散落在极危险的地方，它说只有复员宝石，才能打败魔王。为了我的小狗和可爱的天使，我答应了它，但寻找已失宝石并未有我想象的那么困难。找齐后，小怪物把这些碎块拼了起来，但宝石好像并没有恢复，细细看来，原来还有一块极细小的碎块掉在下面桥上。小怪物给我打开左边的门。我又踏上了征途，但极大的困难正等待着我。消灭了一股敌人后，我来到了一片空旷的地方，终于那魔王从空中出现了，并且不停发出巨大的火球，这时地上各种众多的敌人也冲了过来（这是游戏中最激烈的战斗，一定要动作灵活沉着）。将地上的敌人消灭之后，我冲到了桥上找到那最后一个碎块，这时天使们将宝石慢慢吊下，我急忙将最后一块按上，宝石恢原了，那魔王掉进了万丈深渊，但这时魔王突然抓住了我，并将我带到了黑暗之心，在这里激光枪也已因黑暗而失效，我只好用枪托击碎那一个个从地底冒出的恐惧，最终我战胜了黑暗，救出了心爱的狗儿Whiskey……

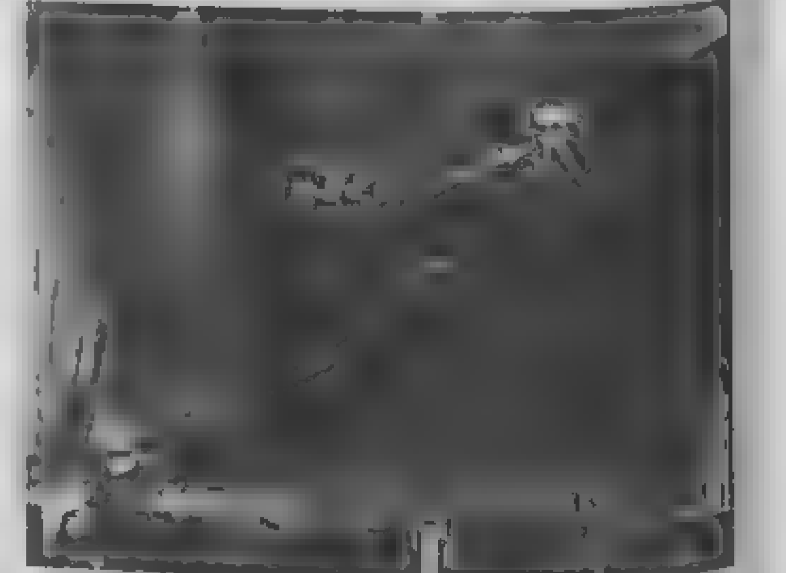
突然，一阵熟悉的声音将我唤醒，原来这一切都是一场梦。

或许有了此次的黑暗之旅，我再也不怕黑了。每每想起这一切，嘴角总会露出笑容，还有那句话在心中：黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它寻找光明。

编辑/游骑兵







决胜指南下篇——

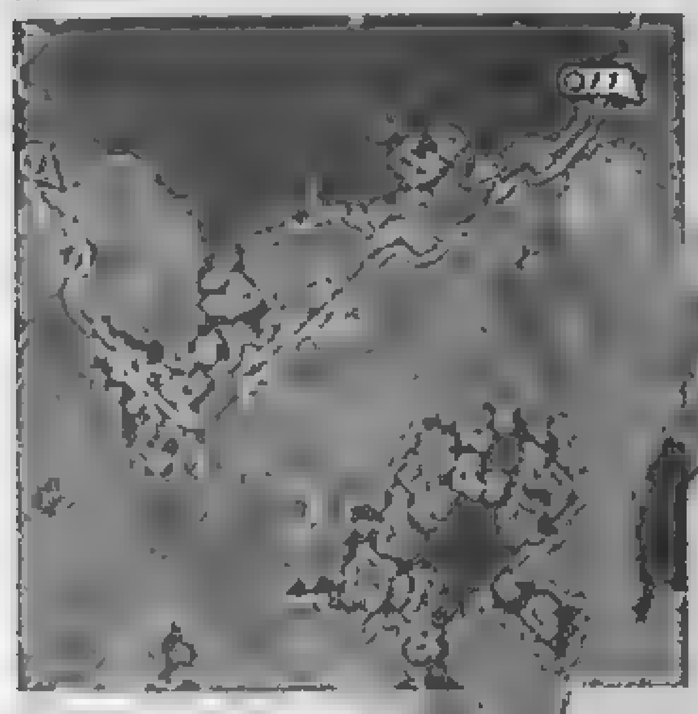
装甲指挥官

■文/黄欣 陈毅良

Operation 3 Mission 1

主要目标：1. 保护2部医疗车到达目的地。

次要目标：1. 保护5部医疗车到达目的地。



敌军部队：	Armored Car	2
	Rommel	2
	AeroSpace Spotter	2
	LRM Carrier	2
	Mobile HQ	1
	Commando－J	1
	Fire Starter－J	2
	Uller－A	1
	Uller－W	2
	Cougar－W	1
	Vulture－W	1
补给品：	Lrg PS Laser	2
	ER PPC	1
后备支援：	Small	4
	Camera Drone	1

作战计划：

由于前线的战斗激烈，伤亡很大。为了加快抢救的速度，司令部决定派遣5部医疗车到前线去。而我们的任务就是保护其中的两部能顺利到达。如果能保护全部5部自然是更好了。在配置部队时，应注意尽量选择速度快，而且火力比较强大的机械人。我们推荐大家在第二小队里配备一部机械人，要求速度更快，火力更强（Mad Cat－A就是最好的选择）。任务一开始，所有部队要立刻向前冲。因为医疗车很快就会出发，而且它们的前进速度很快。在消灭了一部Commando－J和两部FireStarter－J后向前走，会遇到两部Rommel和两部AeroSpace Spotter，小心不要被它的空袭炸中。沿着公路继续向前走，在消灭了三个隐蔽炮台后进入一个小城镇。里面除了有补给品外，还有四对穿着喷气飞行装甲的士兵。他们的威胁很小，主要是拖延我们部队的前进速度。在小城镇外面有两部LRM Carrier。想偷袭我们的医疗车？没门！

接下来就要兵分两路了。第一小队继续向前冲，沿路清理“垃圾”。第二小队先原地待命，等医疗车通过后为它们殿后。最后的“拦路虎”是一部Vulture－W，它和Catapult很相似。都是以远程攻击为主，不过速度比Catapult快，但装甲比Catapult薄。它是Clan方所独有的，不要放过它！

在任务刚开始消灭Commando和Fire Starter后往公路右边走，会发现一部Mobile HQ，俘虏它后在地图上会发现有两部Uller守卫一座建筑物，里面有补给品。可以同时把它们铲除，避免在任务后期与它们“碰头”，从而保存实力对付Vulture－W。不过大家的行动一定要快，不然就追不上医疗车了。

Operation 3 Mission 2

主要目标：1. 摧毁两个Industrial Complexes(复合工厂)。

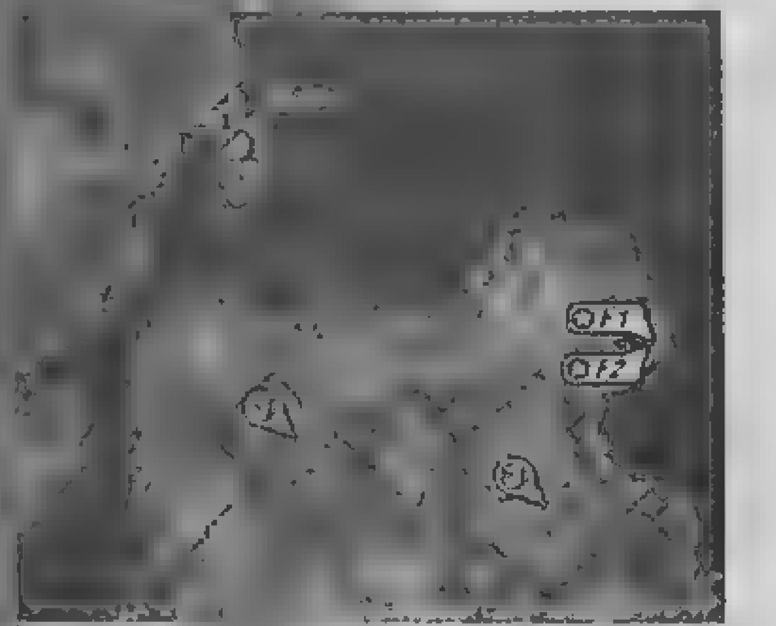
2. 摧毁Major's Star(敌军支援部队)。

次要目标：1. 切断主要防卫炮台的电力供应。

敌军部队：	Striker	2
	Condor	2
	Saracen	1
	AeroSpace Spotter	1
	SRM Carrier	1
	Mobile HQ	1
	Uller－A	3
	Uller－W	1
	Cougar－W	3
	Awesome－A	1
	JagerMech－A	1
	JagerMech－W	1
	JagerMech－J	2
补给品：	C/Ultra AC	1
	C/Streak SRM	3
后备支援：	Small	1
	Camera Drone	1

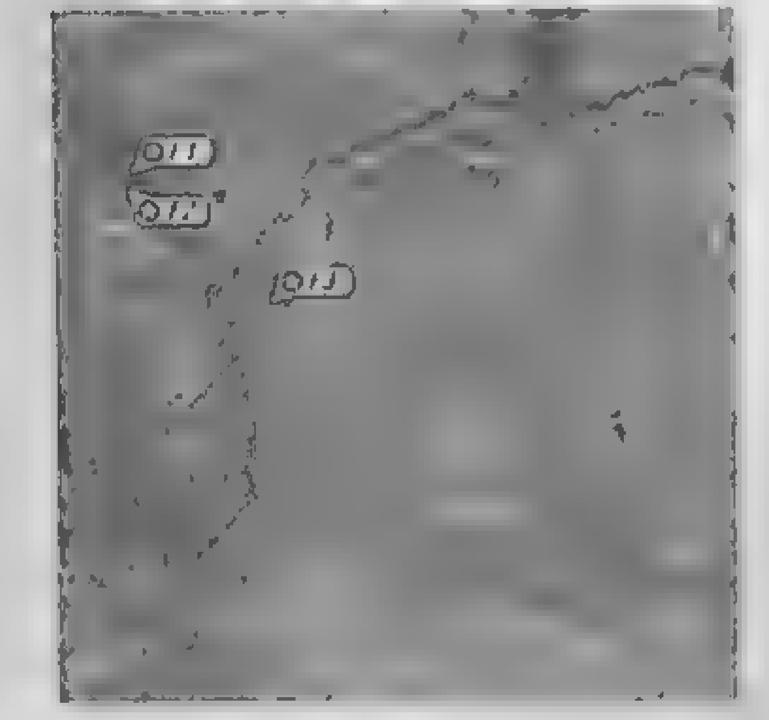
作战计划：

为了减少损失，更好地完成任务，我们要做的是首先切断敌军主要防卫炮台的电力供应（在地图的下方。那里还有一辆Mobile HQ，记得要俘虏），成功后向敌军基地进发。敌军基地内的守卫部队主要是由Uller和Cougar及少量轻型坦克组成，短程导弹车只有一部。虽然敌人有一定数量，但火力不会太强，硬冲进去也是轻而易举的事。消灭基地内所有的敌军后，应抢先占领敌军的机甲修理平台（Mech Repaid Bay），接着用它修理损坏的部队。从地图左下方出现的敌军支援部队虽然只有5部，但全部都是重型装甲机械人，火力十分强大。基地内的防卫炮台一定要好好利用（当然要先占领它们的控制塔）。



Operation 3　Mission 3

主要目标:1. 俘虏 12 部运输车中的 4 部
次要目标:1. 俘虏全部 12 部运输车
敌军部队: Rommel 2
Striker 2
Bulldog 1
Harasser 2
Commando－J 1
Cougar－W 2
补给品: C/Pulse Laser 3
C/Sensor－Standard 2



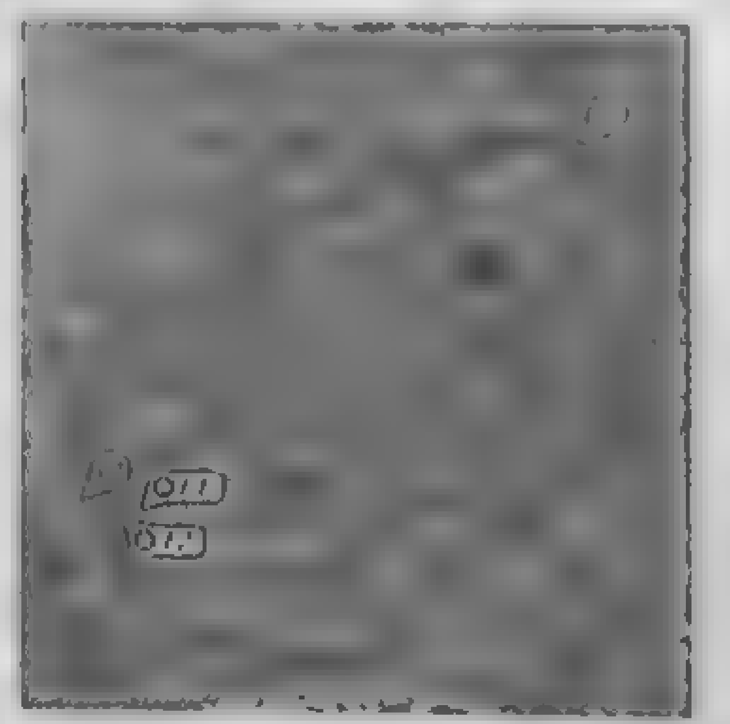
后备支援: Small 2
Sensor Probe 2
作战计划:

看来我们的总指挥官真的是非职当起"山大王"了。这不，又要我们这些"小贼"去"绑架"敌军的运输车队，而且至少要弄到其中的 4 部！这关一共有三条桥梁，敌军也将运输车队分为三队，所以我们必须捉住其中两队才能确保"交差"。在配备部队时，我们建议玩家们在第三小队配备一部速度快、火力比较强的装甲机械人（一般是 Mad Cat－A，Vulture－W 也可以）。任务开始后，第一小队要尽快赶往第一座桥(地图右上方的那座)。消灭少量敌军后，迅速把桥炸断。(一定要抢先在敌军运输车队过河之前！)炸完桥后，马上撤回到第二座桥（在地图上靠近左边中间的那座)附近待命。在第一小队行动的同时，第三小队会发现敌军的运输车队。不用理会向上走的那队车队。(大概它们还不知道桥就要被炸断了。嘻嘻！)如果第一座桥顺利炸掉的话，它们会折回并以第二座桥为过河点。第三小队要做的就是紧跟其余向下走的车队，并且消灭保护它们的敌军部队。在向前走了一段路以后，运输车队会再分为两队，第三小队就要马上冲上去将向下走的车队俘虏(不能让它们过河)。完成后到第二座桥附近"报到"(通过第三座桥，过桥后记得要"拆桥")。如果大家行动迅速的话，当运输车队开始过第二座桥时，我方的部队也已经汇合。要注意不能当运输车一过桥就将它俘虏，因为它被俘虏后就不会动，这样很容易把桥堵住，任务也就很难完成。怎么样，12 部运输车都捉到吧？不但可以"交差"，还有两大"大洋"作外快。(来，笑一个吧，哈哈哈哈！)

如果大家不设置第三小队，并且将第一和第三座桥炸断，守住第二座桥。这样只能完成主要目标。因为敌军第三队运输车队不知什么原因消失掉。不过这也是最快的过关方法

Operation 3　Mission 4

主要目标:1. 俘虏 ReEducation Camp HQ
(限时 15 分钟)
2. 让 APC 安全的到达撤退点，
3. 保卫我方的基地
次要目标:无
敌军部队: Rommel 2
Saracen 3



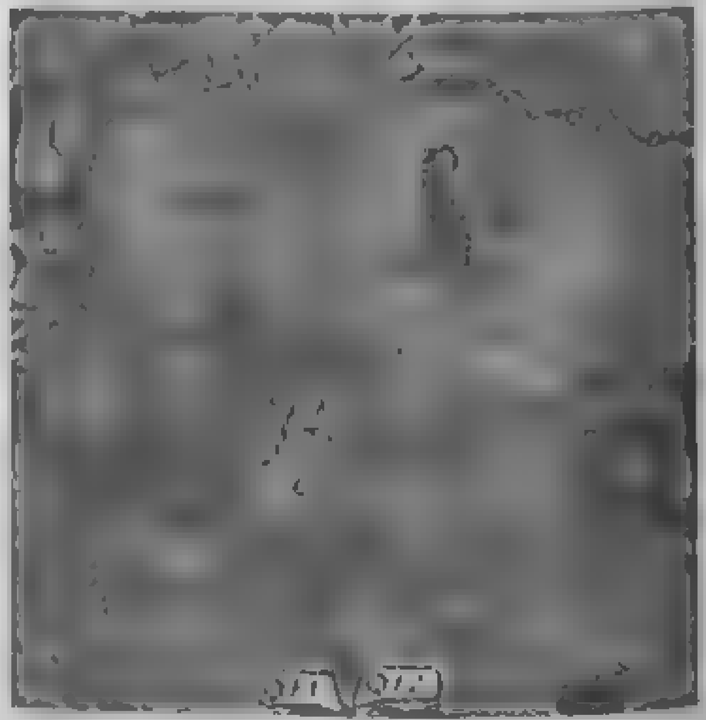
Bulldog 3
Savannah 10
AeroSpace Spotter 1
Raven－J 3
Uller－W 2
Uller－J 2
Cougar－A 4
Cougar－J 2
补给品: C/ER Laser 2
C/Sensor－Extand 1
后备支援: Small 1
Large 1
Sensor Probe 1
作战计划:

这次我们的任务是营救被俘的战友们。在配置部队时注意第一小队应选速度快的装甲机械人（推荐使用 Mad Cat 或 Cougar)，因为第一步占领行动将由它们负责。至于第二小队，应选重型的装甲机械人，因为当第一小队实施占领行动的同时，第二小队要负责保卫我方的基地。任务开始后，第一小队应向地图下方走，穿过右边的树林就可以到达敌军的基地。在第一小队行动的同时，有两批敌军意图偷袭我方的基地。消灭它们之后，第二小队就可以到刚才第一小队穿过的树林附近待命。当第一小队占领敌军的总部后，一辆装载有战友们的 APC 运兵车会狂奔而出，而第一小队的残余部队要紧跟其后。至于第二小队就要尽快把埋伏在树林里的敌军消灭干净，让 APC 顺利到达我方的基地内。

在埋伏的敌军中有 3 部 Raven－J 型，它们都配备有 ECM Suite。这是一种反雷达装置，能很有效地减少敌军雷达的侦察范围。不过只能装备在轻型装甲机械人身上。我方的同种装置名为 Guardian ECM，大家要好好利用。为了尽快消灭其他敌军，一定要优先解决这 3 架 Raven－J。

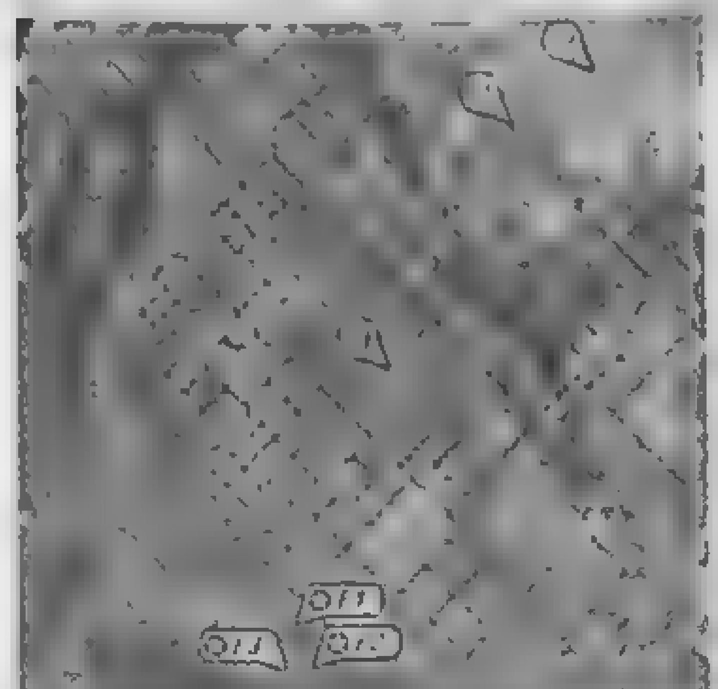
Operation 3　Mission 5

主要目标:1. 保护基地总部。
次要目标:1. 保护雷达控制塔。



2. 保护负责基地北面防卫炮台的供电厂。
3. 保护负责基地南面防卫炮台的供电厂。
敌军部队: Rommel 5
LRM Carrier 5
Fire Starter－J 4
Uller－W 2
Cougar－W 3
Hunchback－W 7
Centurion－W 1
Catapult－W 2
补给品:无
后备支援: Small 4
Sensor Probe 1
作战计划:

在配置部队时，把"王牌"都放到第一小队，第二小队放一些轻型的机械人就可以了。任务开始后，全体队员冲进基地里(毕竟在"家"的感觉是最好的)。第一小队守在基地的右边，而第二小队就守在基地左边那个门口附近。敌人的第一波攻击分为三个军团。当你在雷达上看见那些密密麻麻的红点和黄点时，是不是有种坠入冰窟的感觉？不用担心，它们不会同时攻击你。因为它们要先破坏我方的雷达站。当三个雷达站被陆续破坏掉后，敌军会消失踪影。这时我们可以用 Sensor Probe 进行临时的侦察。虽然只有短短的两分钟，但也足够了。在三个敌军团里，最先出现的是中间的那一队。它们是四部 Fire Starter－J，对付它们不成问题。消灭第一队敌军后，右边的第二队敌军也到达。它们是 Uller－W 和 Cougar－W 混合而成。由于没有跳跃装置，它们只能在外面徘徊、并攻击我方基地的围墙。这时就要用小型空袭炸它们。(最好一次用 3 个，而且范围要互相衔接和重叠，以争取最大的破坏力。)在第一小队与敌军第二军团交火时，第三队敌军也出现在基地左边门口的附近。第二小队在消灭它们之后可以支援第一小队。当敌人的第一波攻击结束后，所有部队都要进行维修。由于敌人的第二波攻击主要是以远程攻击为主，所以火力十分强大。它是由两部 Catapult－W 和 5 部远程导弹车组



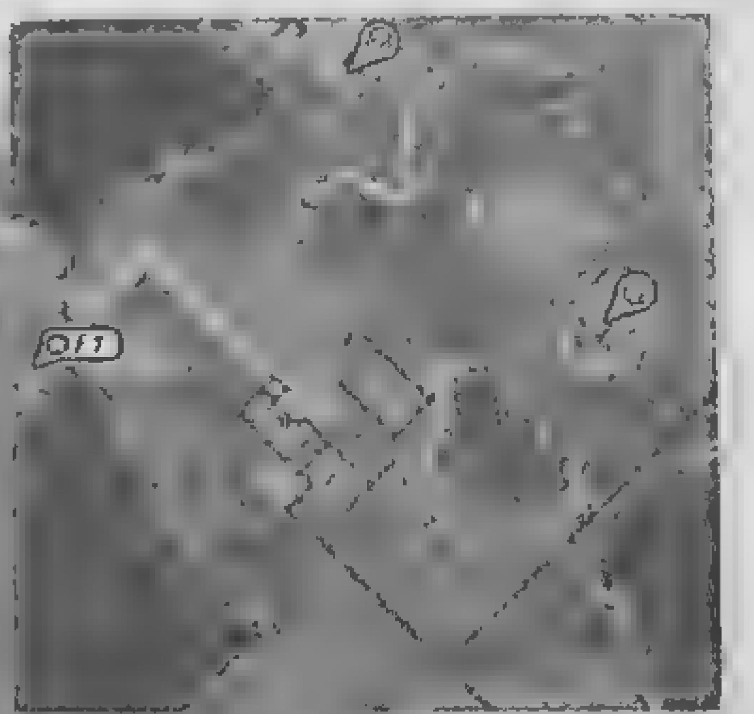
成。记得还剩下一个小型空袭吗？送给那些远程导弹车吧。剩下的两部 Catapult－W 也就……

Operation 3　Mission 6

主要目标: 1. 摧毁 Administratim Building
(敌军司令官的别墅)
2. 撤退到撤退点。
次要目标:1. 占领雷达控制塔。
敌军部队: Striker 2
Bulldog 3
Hunchback－A 2
Catapult－A 3
Catapult－W 5
JargerMech－A 3
JargerMech－W 7
Mad Cat－W 1
补给品: Lt Ultra AC 2
Sensor－Basic 2
后备支援: Small 1
Large 1
Camera Drone 1
作战计划:

大家觉得 Mad Cat 怎么样？很好用吧，没有？不用担心。这关会出现一部 Mad Cat－W。它的初始位置就在我方撤退点所在的山腰上，离撤退点非常近，由于这次的 Mad Cat 为 W 型，所以它的装甲比较薄弱。用一个大型空袭炸它的背部就会对它造成很大伤害，甚至毁灭它。如果大家想要的话，可以在任务开始后立刻尝试用空袭炸它。如果能捉到，自然是你的福气。但是捉到后不要太开心，因为你还没有完成任务。(我就是因为捉到 Mad Cat－W 后太兴奋，一下不小心弄死了两个优秀的驾驶员，经过考虑后还是忍痛"留下"了 Mad Cat－W。)虽然这关里有修理平台，但我们还是建议大家配备 Refit Truck。因为后面的战斗很激烈，有 Refit Truck 可以让部队保持最佳的战斗状态。任务开始后的首要目标是占领地图中心的雷达控制塔，完成后就可以向敌军司令官的别墅进发。在地图右下方有一个敌军小型基地，里面有几部 JagerMech，有实力的玩家不妨挑战一下自己。如果玩家是从右边进攻的话，要注意守在桥头的两部 Catapult－W，它们会把桥打断，使你的部队分隔开来。在接近别墅时，先占领防卫炮台，利用它们消灭附近的 JagerMech。在摧毁了别墅后，在撤退点附近埋伏的敌军将是最后的障碍。咬紧牙关，冲啊！

至于从左边到别墅的路线，我还没有走过。在此请各位玩家自行探索吧。另外，一般来说当装甲机械人受到重创后，在其中的驾驶员也会受伤。如果机体爆炸，驾驶员会弹射逃生。经过修理平台或 Refit Truck 修理后，机械人可以回复状态，但是驾驶员却没有得到治疗。也就是说，当玩家的机械人经过不断的战斗和修理后，虽然表面上机械人没事。但是驾驶员可能只剩下一到两点的生命值了。这时如果机械人再受到攻击，由于机体损坏不足，它不会把驾驶员弹射逃生。驾驶员也就只有死



在机体里了。我损失的两名驾驶员就是这种情况，由于这一关战斗激烈，驾驶员很容易受伤。所以各位一定要小心。

Operation 4　Mission 1

主要目标:1. 用 APC 连接 Masakari－J。
2. 摧毁 Orbital Gun。
次要目标:无
敌军部队: Swiftwind 3
Condor 2
Saracen 7
Harasser 3
LRM Carrier 2
Striker 1
Rommel 1
AeroSpace Spotter 4
Uller－J 2
补给品: Auto Cannon 3
C/ER PPC 1
C/LRM 4
后备支援: Small 3
作战计划:

我不是眼花吧？这一关可供出击的吨数竟然只有 15 吨？！看来只有出一部 Pegasus Light Scout Tank(侦察坦克) 或 3 部 Swiftwind(侦察车)了。不过 Swiftwind 没有

装备武器，所以还是用 Pegasus 比较好。由于上一关的激烈战斗，驾驶员都有不同程度的受伤，这一关正好给他们"放假"。任务开始后，带着 APC 走到附近的山头会看见一部 Harasser 在巡逻。算准时间，当它回到营地时，把它和其它的敌军一起炸掉

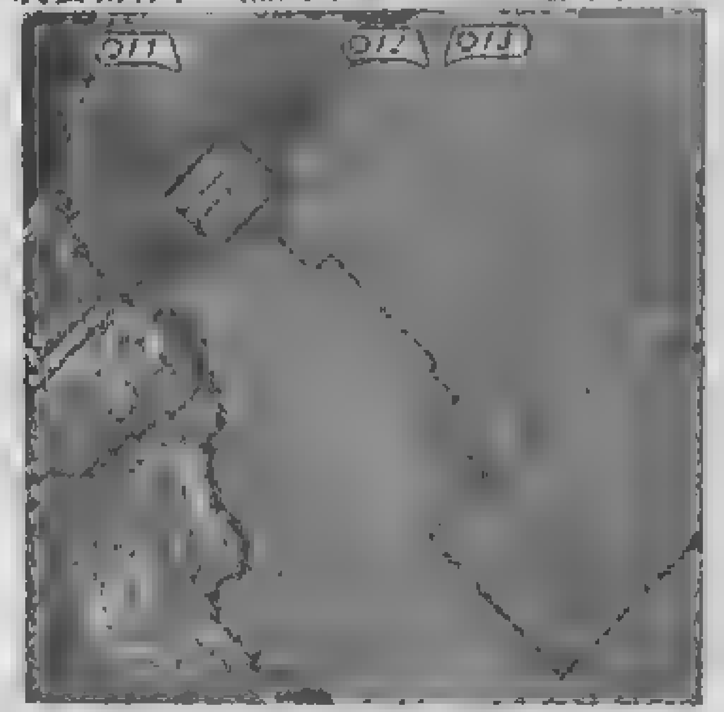
接下来将会遇到一个大问题：怎样除掉前面的 3 部 AeroSpace Spotter？"以其人之道还治其人之身"是最好的方法。当它们用空袭炸我们时，我们迅速往后撤。它一见我们撤退就会追上来，正好中了它自己放的空袭。千万不要走下面那条路（有两辆车挡住的那条），它的前面部分是有地雷的。可是右边的小城镇里没有出路，怎么办？看见那稀疏的树林吗？把它旁边那块树林炸掉就能穿过去。Masukari－J 旁边有三部 Saracen 在守卫，硬拼是拼不过的。让 Pegasus 去引开它们，APC 就趁机冲到 Musakari－J 的旁边。等它一启动，哈哈！

本关的补给品中有一支 C/ER PPC，它可是 Mat Cat 最好的"补品"。它位于 Orbital Gun 后面的小山上，一定要跳上去才能拿到。Auto Cannon 在那个小城镇里，记得要拿哟！在拿齐补给品后才去摧毁 Orbital Gun。

Operation 4 Mission 2

主要目标： 1. 摧毁 12 部运输车中的 7 部。

次要目标： 2 摧毁全部 12 部运输车。



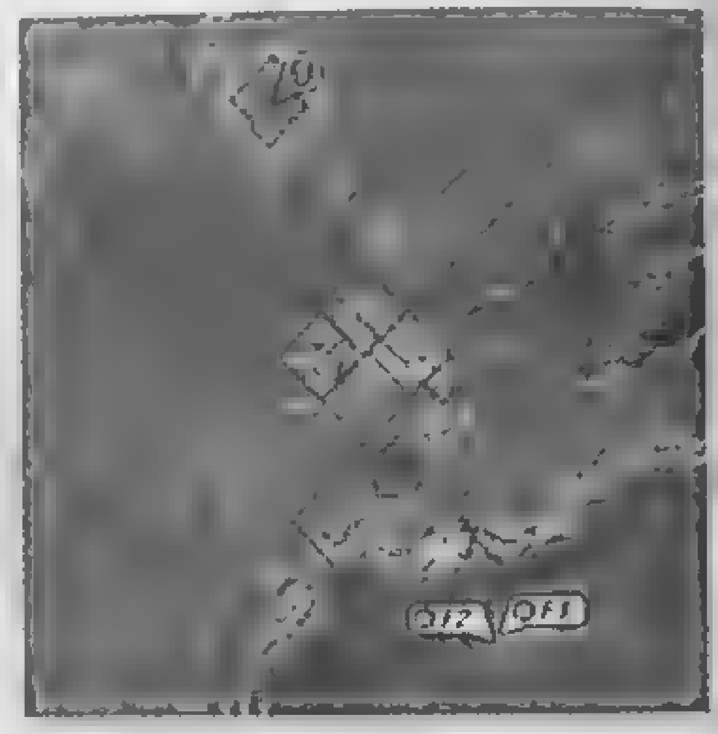
敌军部队：	Rommel	3
	LRM Carrier	2
	Fire Starter－W	1
	Cougar－A	1
	Cougar－J	1
	Hollander II－W	1
	Hunchback IIC－W	2
补给品：	C/SRM Pack	3
	C/Streak SRM	3
	C/Pulse Laser	2
	C/Lt Ultra AC	2
	C/Ultra AC	2
	C/Lrg ER Laser	1
	C/ECM Suite	1
	C/Sensor－Standard	2
后备支援：	Small	1
	Sensor Probe	2

作战计划：

这一关要完成主要目标是很容易的。但是要完成次要目标就比较麻烦。如果玩家们只想完成主要目标，可以派一队部队守在基地右边门口附近，另一队守在基地下面的门口附近。然后两队同时冲进去，目标是运输车，其他的守卫部队可以不予理会。一般来说，这样的战术要完成主要目标是很容易的。

想完成次要目标首先要准备一辆 Refit Truck。然后把一些速度快、火力强的装甲机械人和 Refit Truck 编成一队（如果你拥有两部 Mad Cat 那自然更好）。至于第二小队怎样配置就依各位的喜好吧。任务一开始，第一小队要十分小心地与第二小队会合（不要惊动敌军基地内的守卫部队）。在消灭了敌军两部装甲机械人后，第一小队向地图的下方走，而第二小队就原地待命。在第一小队将地图下方的敌军消灭的同时，一定不能惊动敌军的报警器，否则就前功尽弃了。地图的下方有敌军的一些防卫炮台。我们一定要无损地把它们占领，因为要靠它们截击逃走的运输车
在摧毁了地图左下方的两座桥梁后，第一小队经过一番"修补"（修理和补充弹药的代名词）就可以到敌军基地的左边门口附近地区待命（一定不能进入敌军守卫部队的雷达范围内）。

接下来总攻开始：首先用唯一的一个小型空袭炸掉敌军基地中央的兵营。这样它旁边的三部 Rommel 就如同废物。在空袭倒数开始后，第一小队先把左边的两座桥梁炸断，这样基地内靠左边的那些运输车的后路就彻底断了。同时，第二小队冲进基地内。首先占领基地右边门口的控制器。如果成功占领就尝试把基地下方门口的控制器也占领，然后再把运输车干掉。如果占领失败（敌军部队接近控制器），就第一时间把那些企图从右边逃走的运输车干掉。因为第二小队的行动，敌军基地内警报声大作，靠左边的守卫部队和运输车都会冲出来。守卫在门口的第一小队先把敌军守卫部队干掉，然后再追上并摧毁运输车队。（运输车队会首先向左边的桥梁逃走。当它们发现桥被炸断后，转向地图的下方逃走。但是它们并不知道另外两条桥梁早已经被我们摧毁。）第二小队将基地内的敌军和运输车消灭后就可以大肆搜刮基地内的补给品（全部都是 CLAN



方的装备），毕竟这些是用我们的鲜血和汗水换来的。第一小队在消灭了运输车队后，马上从基地下方的门口出发去追那些剩下的运输车。在和防卫炮台的前后夹击下，消灭剩下的运输车无疑是"小菜一碟"。

Operation 4 Mission 3

主要目标： 1. 占领敌军基地总部。
2. 摧毁该地区内所有的敌军。

次要目标： 1. 保护基地内所有的防卫炮台控制塔（一共三个）。

敌军部队：	Swiftwind 3	
	Condor	6
	LRM Carrier	8
	VonLucker	6
	Uller－J	10
	Hunchback IIC－W	5
	Vulture－A	3
补给品：	SRM Pack	4
	Lt Ultra AC	2
	Large Laser	2
	Lrg ER Laser	1
	Lrg PS Laser	2
	C/Streak SRM	3
	C/LRM Rack	5
	C/Pulse Laser	2
	C/ER Laser	2
	C/Lrg PS Laser	2
	Sensor－Intermed	2
后备支援：	Small	2
	Sensor Probe	4
	Camera Drone	1

作战计划：

运输机的驾驶员看来真该去看一下"眼科"。把我们扔在这个"前不到村，后不着店"的地方也就算了。可恶的是，竟然把我们扔在敌军的中间。前面有六部 VonLucker 和四部 LRM Carrier，后面有五部 Hunchback IIC－W 和三部 Swiftwind。看来还是前面的容易"欺负"一点。哇！这种银白色的光束，这种"叮叮"的声音不正是 Gauss Rifle 吗？开什么玩笑！重型武器都装到坦克上了？（要知道这 Gauss Rifle 可是 Hollander II 的标准装备之一。）除了 Gauss Rifle 以外，VonLucker 还装备有一支轻型自动加农炮（Light Auto Cannon）。火力足以使轻视它的人吃足苦头（包括笔者）。所以当部队与它们一"碰头"，就立刻用小型空袭把它们炸掉，避免伤亡扩大。接下来全体向前冲，（如果与 VonLucker 之间的战斗时间过长，给后面五部 Hunchback IIC－W 追上的话，那就真的是"死无葬身之地"了。）穿过城镇时一定要留意里面的 LRM Carrier。搜刮一下（能拿多少算多少，后面还有人在追着呢）后继续向敌军基地跑去。奇怪？怎么基地这么平静，难道是个圈套？不管了！先砸开门，（如果有 J 型的装甲机械人可以跳进去占领负责门开关的控制器。）冲进去占领三个防卫炮台控制塔（如果玩家们的行动慢，三部 Vulture－A 就会在门口等着你）和敌军基地总部 利用修理平台把所有部队都"修补"好。在防卫炮台把那五部该死的 Hunchback IIC－W 消灭后，地图的右上方出现大批的敌军（由十部 Uller－J 和那三部 Vulture－A 组成）。记住，一定要尽量堵住基地门口，防止敌军冲进基地造成混乱。（其实这一关在 Refit Truck 的配合下还可以用游击战的方式进行。由于有一条小山脉阻挡，本关只有两个入口。第一个由 VonLuckner 和 LRM Carrier 守卫。靠左边的那一个入口由防卫炮台守卫。分别占领两个控制塔，利用它们消灭 Hunchback IIC－W。在消灭它们之后，十部 Uller－J 会马上出现在地图的右上方并随后进入敌军基地，只不过这时大家看不见。我们只能慢慢地将它们逐一引出来击破。这种游击战虽然费时，但可以收集齐所有的补给品。）

Operation 4 Mission 4

主要目标： 1. 占领敌军的复合工厂（一共有两个）。
2. 保护占领的复合工厂。
3. 摧毁所有的敌军部队。

次要目标： 无

敌军部队：	Bulldog	4
	VonLuckner	6
	Fire Starter－A	10
	Fire Starter－J	2
	Hunchback IIC－W	4

	Hunchback IIC－J	2
	Loki－A	3
	Loki－W	2
	Thor－W	3
补给品：	Laser	3
	Streak SRM Pack	2
	LRM Rack	3
	Pulse Laser	3
	Large Laser	1
	Heavy Flamer	2
	Light AC	2
	Gauss Rifle	1
	ER PPC	1
	Lrg ER Laser	2
	C/Pulse Laser	2
后备支援：	Large	1
	Sensor Probe	6

作战计划：

这一关要占领两个复合工厂。笔者的部队配置是这样的：第一小队由 Mad Cat－A 和 Mad Cat－W 组成；第二小队由两部 Atlas－A 和一部 Masakari－J 组成；第三小队是一辆 Refit Truck。大家可根据自己的实力加以修改。任务开始后，全体队员立刻向前冲。在快到分叉路口时，让第一小队登上左边的小山。就会发现三部 Hunchback IIC－W 和两部 Hunchback IIC－J 正向我方部队靠近。将部队部署在山腰附近。当敌军一进入远程武器的射程范围之内，立刻进行"定点攻击"（按住 [C]，然后指定攻击目标）。

一般地说，第一和第二小队的一次齐射就可以干掉一架 Hunchback IIC。消灭五部 Hunchback IIC 后，把部队"修补"一下后进入右边的大陆。在接近敌军基地时，将会遇到十部 Fire Starter－A。别看数量这么多，其实根本没有任何杀伤力。三部 Bulldog 和六部 VonLuckner 守卫在敌军基地的后方。当你一占领复合工厂，它们就会攻击被占领的复合工厂，意图阻止我们完成任务。所以，我们最好从基地的下方绕到后方去消灭它们。别以为消灭了它们就万事大吉。在地图的右下方还有一个敌军基地。那里会涌出大量的敌军支援部队。主要的威胁来自敌军新型的装甲机械人：Loki 和 Thor。（Loki 和 Thor 都是 CLAN 方独有的装甲机械人。它们的速度都是 24，和 Mad Cat 相同。不同的是，Loki 的重量是 65 吨，而 Thor 是 70 吨，都比 Mad Cat 的 75 吨要轻。至于武器方面，Loki－A 装备有一支 C/ER PPC、一支 C/Ultra Auto Cannon、四支 ER Laser 和四支 C/LRM。单是一支 C/ER PPC 和四支 C/LRM 就足以让 Loki－A 在远距离给予你沉重的打击。何况在近身时还有一支 C/Ultra Auto Cannon"招呼"你。而 Loki－W 型装备两支 C/Gauss Rifle、两支 Large ER Laser 和四支 C/LRM。如果是"单挑"的话，我方只有 Atlas 和 Awesome 可以赢，它们可是我方最强的装甲机械人。由此可见 Loki 的实力有多强。虽然本关只出现 Thor 的 W 型，但是它上面的两支 C/Heavy Ultra Auto Cannon、两支 C/Ultra Auto Cannon、两支 C/LRM 和一支 C/Pulse Laser 使它的综合攻击力并不在 Loki 之下。因为 Mad Cat，Loki 和 Thor 被誉为 CLAN 方的"三剑客"，所以各位要千万小心。）在消灭

所有的敌军和搜获补给品后占领复合工厂就可以完成任务。（过关的关键在于Refit Truck一定要紧跟其余的两小队，并在每次战斗后迅速"修补"各单位，否则是很难对抗Loki和Thor的。）

Operation 4　Mission 5

主要目标： 1. 摧毁地区内所有敌军装甲机械人

次要目标： 无

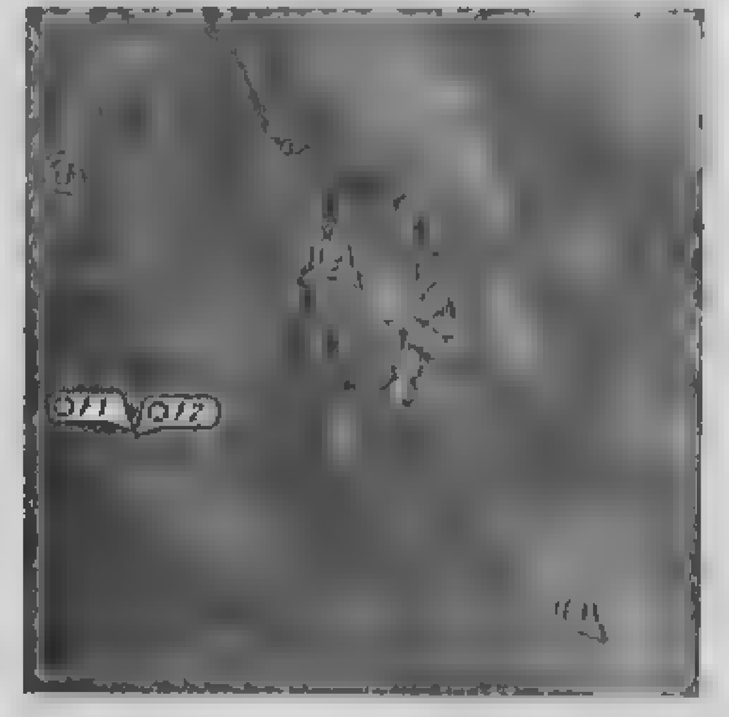
敌军部队：

Cougar－A	5
Cougar－W	5
Catapult－A	2
Catapult－W	2
JargerMech－A	2
JargerMech－W	2
Loki－A	2
Loki－W	2

补给品： 无

后备支援：

Small	3
Large	4
Sensor Probe	2



作战计划：

这一关的任务是截击敌军的装甲机械人部队。在配置部队时，我们建议各位在第三小队配备一部Swiftwind以掌握敌军的动向。而且这样做不用把有限的兵力抽出一些来进行侦察，可以集中兵力进行伏击的任务。当任务开始后，第一和第二小队迅速往地图的左下方走。而第三小队（即Swiftwind）就要马上进行侦察活动，最好先把地图中心部分侦察出来，第一和第二小队的目的地是一片树林的出口处，有一条公路贯穿整个树林，而敌军的行军路线就要穿过这片树林。所以我们在树林的出口处伏击它们。虽然敌军的数量不多，但是它们会同时穿过树林。当发现敌军正在接近时，留意它们的前方有无油罐等易爆物体，有的话就用小型空袭引爆它们（不能用太多，最多一个）。这样可以消灭一部分的敌军，为后面的决战减轻一下负担。当敌军疯狂涌入树林时，如果和它们正面硬拼我方一定惨败。所以在进行战斗的同时，把全部剩余的空袭扔在它们的身上。（先扔大的，当倒数至八到九秒时，再把小的扔下去。范围一定要重叠，最好是同一个目标。这样的空袭效果是最好的。）部队攻击时一定用"定点攻击"，以免进入空袭的范围内

Operation 4　Mission 6

主要目标： 1. 摧毁Alpha地区的移动式轨道炮（Orbital Gun）。
2. 摧毁Beta地区的移动式轨道炮。
3. 摧毁Gamma地区的移动式轨道炮。

次要目标： 无

敌军部队：

Bulldog	4
LRM Carrier	9
VonLuckner	16
AeroSpace Spotter	3
Mobile HQ	1
Vulture－J	3
Thor－A	2
Thor－W	2
Atlas－A	4
Atlas－W	1

补给品：

Streak SRM Pack	3
Lt Ultra AC	2
Lrg PS Laser	2
C/ER Laser	2

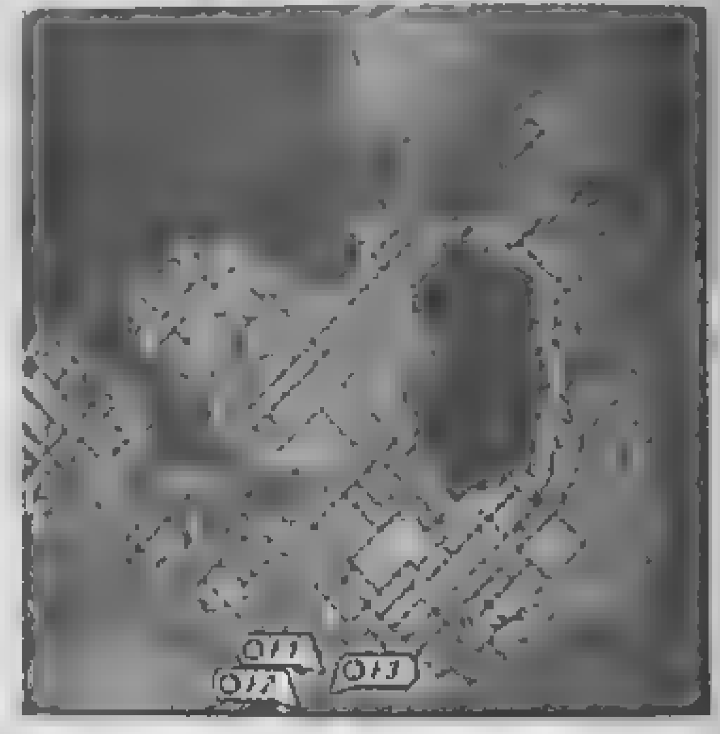
后备支援： Small　3

作战计划：

这关的任务是要摧毁三个移动式轨道炮。任务开始后，我们建议大家先从中间的那个人手。因为那个移动式轨道炮所在的基地里有两个修理平台。在摧毁轨道炮之后可以利用它们"修补"一下。下一个目标是位于左边的轨道炮。大家要小心的是，在这个轨道炮的附近有大量的Von-Luckner和远程导弹车在守卫。为了避免损失过大，一定要利用附近的运油车（Fuel Truck）把它们炸掉。在这里有一部Mobile HQ，不过这时它的作用就不大了。在摧毁左边的轨道炮之后，先到中间的敌军基地"修补"部队，再向最后一个轨道炮进发。右边这个轨道炮外围有三部Atlas－A。因为它们是我方最高级的装甲机械人，所以[illegible]它们，[illegible]击破的方法。虽然它们[illegible]，但是在我方猛烈的炮火下，[illegible]。轨道炮的最后防线是[illegible]。当我方部队一接近，它们就会狂叫一番，（叫吧，反正你喊破喉咙也没人理你……嘻嘻！）把最后的轨道炮破坏后，整个行动也就宣告结束……

Operation 5　Mission 1

主要目标： 1. 保护盟军的上尉安全撤退到撤退点



次要目标： 无

敌军部队：

Swiftwind	1
Rommel	1
Bulldog	2
Shrek	2
VonLuckner	2
Hunchback IIC－A	6
Hunchback IIC－W	2
Vulture－A	6
Vulture－W	1

补给品：

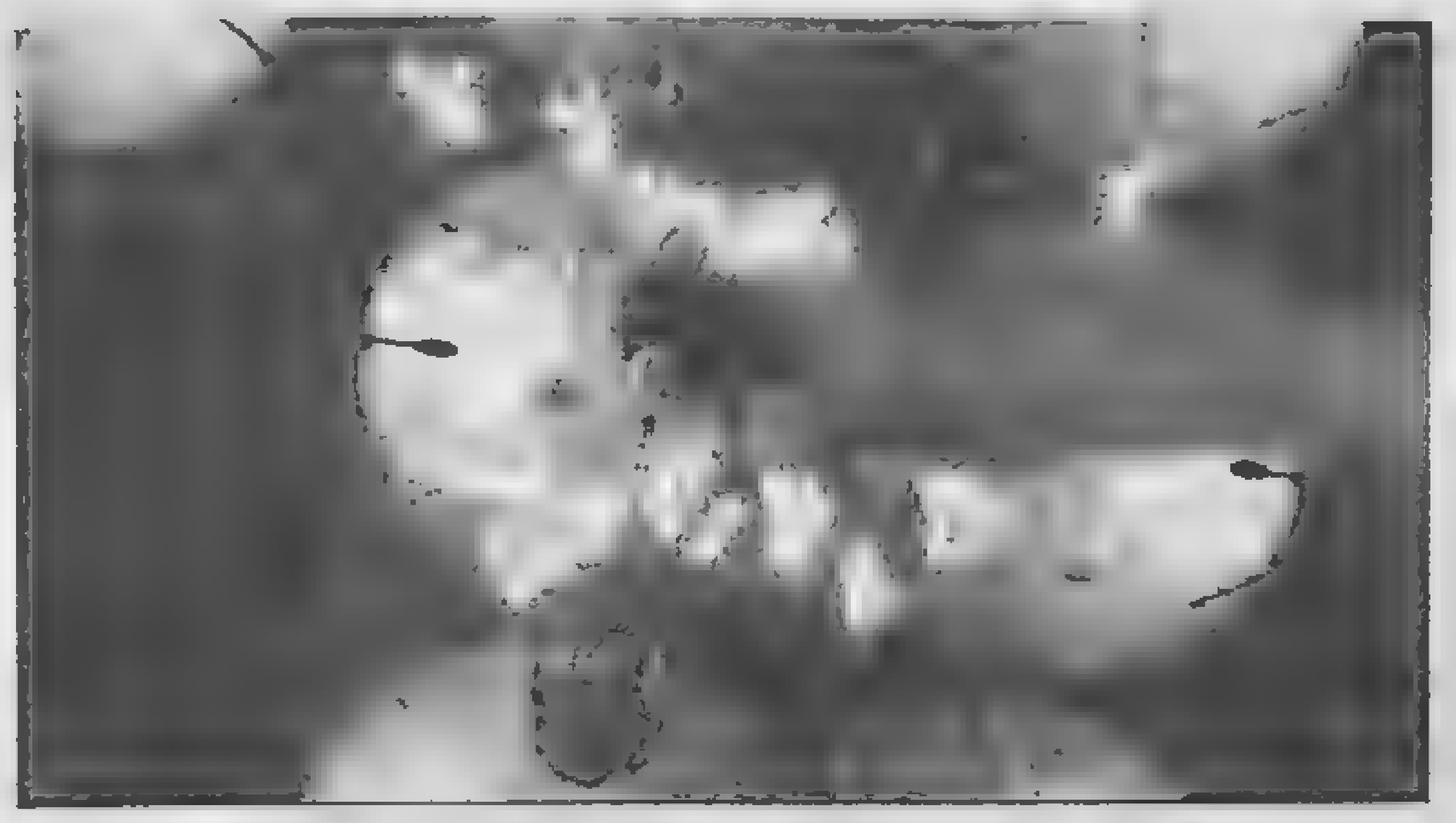
Large Laser	2
Lt Ultra AC	2
Lrg ER Laser	1
C/LRM Rack	2

后备支援：

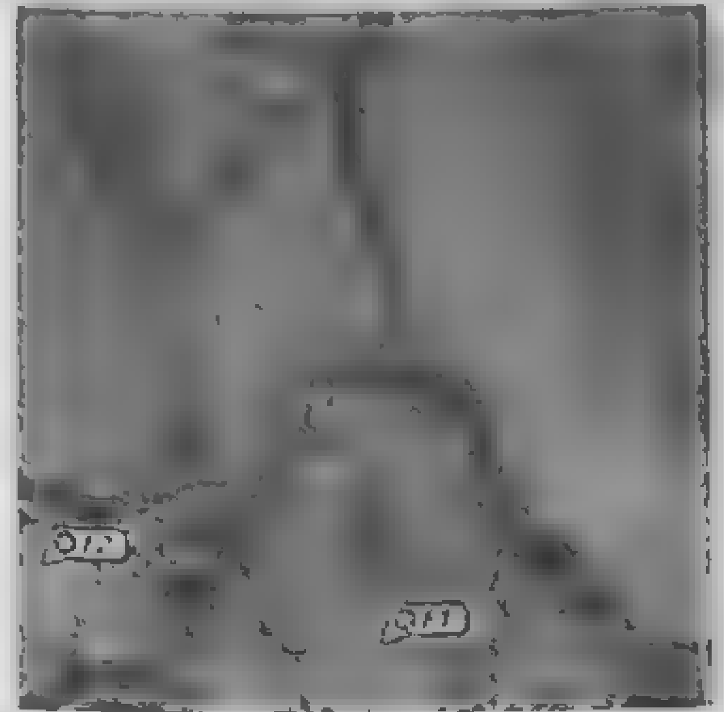
Small	4
Large	2
Sensor Probe	1

作战计划：

由于盟军的侦察部队在进行侦察任务时被敌军发现。指挥官要我们立刻进行拯救盟军上尉的行动。卫星资料显示我方的空投位置只能在战区的边缘，而上尉则要穿过整个战区。因此我们能做的只是把位于地图中心的敌军部队基地占领，并扫清基地内所有的敌军部队。在配置部队时，我们建议大家使用速度至少有24的装甲机械人（Mad Cat、Loki和Thor都符合条件），而且火力一定要够强。这主要是因



为从初始位置到敌军基地的距离较远，如果用速度慢的装甲机械人（如Atlas）就不能在短时间内攻入敌军基地。要注意在第三小队配备一辆Swiftwind。任务开始后，第一和第二小队立刻冲向敌军基地，而Swiftwind则向左边进发。在消灭基地内的敌军后（基地内的两部Vulture－A一定要利用油罐引爆），迅速控制防卫炮台，让盟军上尉驾驶的Atlas穿过基地后用"定点攻击"全力阻止尾随而来的敌军。在第一队和第二队抵挡敌军的同时，Swiftwind向盟军上尉的撤退点附近进发。在途中会发现敌军的四部装甲机械人。由于我方第一和第二小队都在战斗，已不可能为上尉清除这些障碍。幸好我们有充足的后备支援，把所有的空袭全部"送给"它们。当上尉冲到撤退点时我们的任务也就完成了。（最后那四部装甲机械人如能在空袭下"死里逃生"并对上尉构成威胁时，大家应尽快支援。如果你剩余的部队已经只剩下"半条命"，那就快祈祷上尉在到达撤退点之前不要给"枪毙"了。此外，敌军基地内的守卫部队有两部Shrek，它们可是装有一支PPC和一支C/ER PPC！不想死的



话就赶快把它们旁边的油罐引爆，虽然会炸掉Lrg ER Laser和两支C/LRM Rack，不过还是小命要紧。）

Operation 5　Mission 2

主要目标： 1. 摧毁8部Clan方的装甲机械人（限时15分钟）。

次要目标： 无

敌军部队：

Hunchback IIC－W	2
Mad Cat－W	1
Mad Cat－J	1
Masakari－W	1
Thor－W	2
Thor－J	1

补给品：

Streak SRM Pack	6
Lrg ER Laser	2
Heavy AC	1
C/Pulse Laser	3
C/Lrg ER Laser	2
C/ECM Suite	1
C/Sensor－Extnd	2
Sensor－Intermed	3

后备支援： 无

作战计划：

卫星资料显示，敌军有一队重型装甲机械人正在集结。根据可靠的情报，这八架重型装甲机械人的驾驶员全部都是精英级人物（Elite）。如果我们能在最短的时间内找到并消灭它们，将会给予CLAN方沉重的打击。这一关建议大家采用Atlas－A型进行作战。虽然重量为100吨，但是以它极厚的装甲和强大的火力，足以胜任有余。（当然，如果大家有Loki、Thor和Mad Cat这些宝贝，完全可以用它们代替Athlas－A。）由于敌人会兵分两路，所以大家在合理分配兵力的同时要注意采取逐一击破的战术。God bless you，Good Luck！

Operation 5　Mission 3

主要目标： 1. 摧毁所有的敌军部队。
2. 占领并保护四个油井。

次要目标： 1. 占领Clan方的总部。

敌军部队：

Rommel	2
Condor	3
Bulldog	3
J. Edgar	6
LRM Carrier	5
VonLuckner	14
Commando－A	2
Cougar－A	1
Hunchback IIC－A	2
Loki－A	2
Masakari－A	1

补给品：

Auto Cannon	2
Heavy AC	1

C/Streak SRM	4
C/LRM Rack	4
C/Sensor－Extnd	2
C/Active Probe	1

后备支援：

Small	3
Large	3

作战计划：

任务开始时，大家的感觉怎么样？当看到那些油罐时，我感到就象拿着一支火把走进一个堆满火药桶的仓库一样。所以我会先把沿途那些油罐先引爆。以免被敌军利用它们来攻击我们（一堆油罐爆炸的威力决不小于一个大型的空袭）。在行动开始后，首先占领位于左边的敌军基地。在消灭了区域内的敌军后不要急着占领那些油井，因为敌军的支援部队在你走开时会轻易毁掉你的胜利果实。所以，在没有敌军时我们应尽量将各个油井附近的地形侦察清楚。当我们占领油井后，敌军的支援部队也会随即出现（一般是在整个油区的左下方和右上方）。这时我们要利用空袭引爆附近的油罐去消灭它们（小心

不要炸中油井旁边那一圈的油罐，不然哭都没有眼泪)。

Operation 5　Mission 4

主要目标：1. 摧毁三个空袭指挥塔
2. 全体部队撤退到撤退点（限时 20 分钟）

次要目标：无

敌军部队：

Rommel	1
Condor	1
Saracen	4
Bulldog	6
LRM Carrier	3
VonLuckner	1
Cougar－J	4
Raven－A	2
Hunchback IIC－W	3
Centurion－W	2
Catapult－W	1

补给品：无

后备支援：无

作战计划：

这次我们的任务是保护四部 Mbl Artlry 到达前线。但是卫星资料显示我们要穿越的区域内有大量的敌军。而且它们在撤退点附近建立起三个空袭指挥塔，意图阻止我方部队顺利到达。在部队配置方面可以选择 Madcat、Loki 和 Thor(如果没有 Loki 和 Thor，也可以用 Vulture 和 Catapult 代替。火力自然会减弱很多了)，最好配备 Refit Truck。任务开始之后，由于地图中央位置有大量的敌军，所以我们从地图下方走。沿着地图的右边边缘向上走就能到达敌军空袭区域。不能让 Mbl Artlry 被空袭炸中，因为以它们的装甲厚度最多只能承受两次的空袭。万一被炸毁其中的一部，任务就告失败。所以要先用作战部队冲入空袭区域，以最快的速度摧毁中间和右边的空袭指挥塔。然后让四部 Mbl Artlry 冲向撤退点。而其余部队负责把尾随的敌军和左边的空袭指挥塔消灭，随后就可以到撤退点集中。Congratulation! You are the Winner!

Operation 5　Mission 5

主要目标：1. 摧毁 Alpha 地区的电厂
2. 摧毁 Beta 地区的电厂
3. 摧毁 Gamma 地区的电厂

次要目标：无

敌军部队：

Shrek	5
LRM Carrier	12
VonLuckner	2
Uller－W	10
Thor－A	3
Masakari－A	4
Masakari－W	4
Masakari－J	1

补给品：

Auto Cannon	2
Gauss Rifle	2
Heavy Flamer	4
Sensor－Advanced	2
Beagle Probe	1
Guardian ECM	1
C/Pulse Laser	3
C/LRM Rack	4
C/Hvy Ultra AC	1
C/Lrg PS Laser	2
C/Gauss Rifle	2

后备支援：

Small	6
Large	4

作战计划：

根据我方的行动计划，我军将进攻敌军的总基地。但在这之前我们必须彻底摧毁负责敌军防御系统的电力装置。由于敌军早有防备，因此这次的战斗将会相当激烈，Refit Truck 是必不可少的。我们建议大家从中间的三个发电厂入手。至于上面的那个发电厂，它的入口附近有大量的防卫炮台，硬冲进去只有死路一条。最好从后面绕过去占领它们的控制塔。最下方的发电厂的附近没有探测到有敌军的存在。其实他们躲在四个雷达侦察圈中间的盲点内！此外，那十部 Uller－W 开始时是全部都没有驾驶员的(即全部是"废铁")。当我方部队接近它们时，它们的驾驶员会从附近的兵营冲出来并启动机器人。如果我们不能快速毁掉那两个兵营，就会比较麻烦(又多了十只"苍蝇")。此外，Shrek、Thor－A 和 LRM Carrier 被列为"重点保护对象"，大家一遇到要优先"照顾"。

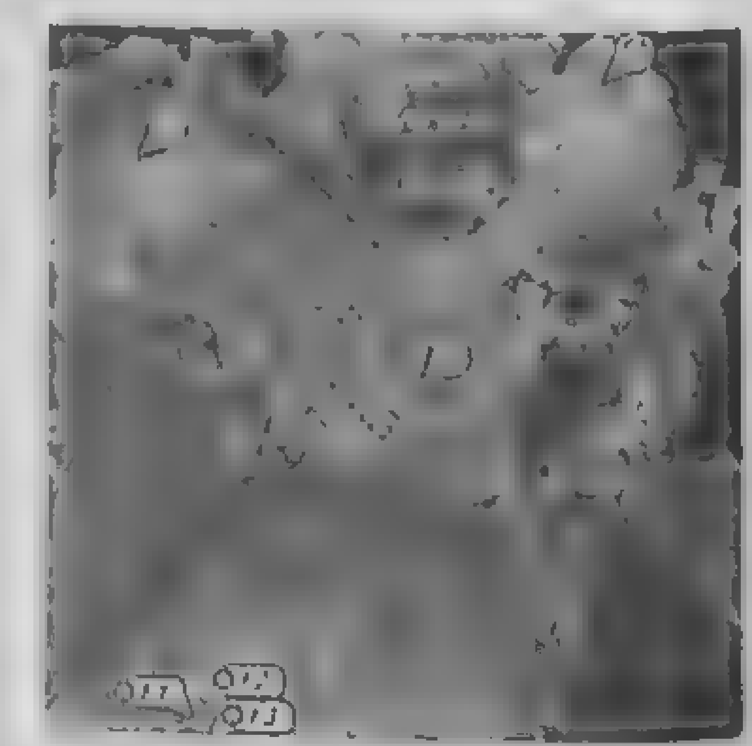
Operation 5　Mission 6

主要目标：1. 摧毁中心的移动轨道炮。
2. 摧毁西北方的移动轨道炮。
3 摧毁东北方的移动轨道炮。

次要目标：1. 占领或摧毁主要的防卫炮台。

敌军部队：

Cougar－W	2
Vulture－J	7
Hunchback IIC－W	5
Hunchback IIC－J	5
Mad Cat－A	1
Mad Cat－J	1
Thor－W	4
Thor－J	1
Loki－J	2
Masakari－A	2
Masakari－W	3
Masakari－J	1



补给品：无

后备支援：

Small	3
Large	3
Sensor Probe	2

作战计划：

终于到最后的决战了。正如任务简报所说的那样，将你最棒的装甲机械人和最棒的驾驶员派上场吧。因为本关有修理平台，就不用带上 Refit Truck。至于怎样配置部队，大家现在一定是经验丰富，我们也不多说了。As your wish, Commander! 不过我们还是建议各位配备一部轻型的装甲机械人（如 Raven）。它要装备我方的 Guardian ECM 或 CLAN 方的 ECM Suite。由于本关的敌军部队有一半是重型装甲机械人，其余的是中型装甲机械人（只有两部 Cougar－W 是轻型）。我们只有靠这些反雷达装置压制敌军部队的雷达范围，从而争取到攻击的先机。敌军基地的外围有一圈地雷，大家一定要小心并从正门攻人基地。基地右边的移动式轨道炮有大量的敌军和防卫炮台在守卫。我们只有从正门向上走一段距离，然后向右转会发现敌军防卫炮台控制塔被封在一个四面都是重型墙的地方。打破其中一个墙角就能冲进去把它占领。在防卫炮台的帮助下，很容易消灭该区域内所有的敌军。其实大家只要步步为营、胆大心细，便可以在规定时间内完成任务。虽然敌军部队很多，但只要善加利用修理平台"修补"我方部队，就可以维持最强的实力去消灭它们。Ready? Go! (任务开始后，敌军有几部重型装甲机械人从地图的左下方出现，它们是会进入基地并担任防卫的任务。为了保存实力，我们可以先让它们进入基地，然后在后面的战斗里消灭它们。)

经验篇

一、武器的配置

《装甲指挥官》里的武器种类十分多，并分为 I.S 方和 CLAN 方。但由于游戏的设定，CLAN 方的武器不能购买，只能作为补给品获得。相信大家对 CLAN 方武器的印象已经十分深刻：虽然在数量上比我们少，但重量比我们的轻、发射频率比我们的快、伤害值比我们的大。怎样充分利用有限的 CLAN 方武器以发挥最大的攻击力是玩家们都会遇到的问题（特别是数学不太好的玩家……啊！不要扔烂番茄！)。笔者在作战时编制的第一小队为主攻部队。所以主要是用短程和中程方面的武器。短程类武器推荐使用"重型火焰枪"(C/Heavy Flamer)。中程类则推荐使用"大型脉冲激光枪"(C/Large Pulse Laser)；而第二小队是以远程支援为主，推荐使用"远程飞弹"(C/Long Range Missile Rack，缩写 C/LRM。)。如 Mad Cat 可以装备十五支 C/LRM 和两支 Large ER Laser。不要小看 C/LRM，三十到四十支 C/LRM 一次齐射就能把一部重型装甲机械人拆散。适合装备 C/LRM 的机型有很多，如 Mad Cat、Catapult 和 Vulture 等。不容置疑，C/ER PPC 是 MechCommander 中最具威力的武器(综合发射频率、伤害值、载弹量等各方面因素。)。但是就算我们运气最好(俘获 Mad Cat 时全部保留下来)也只有七支，何况还有意外发生，所以用 C/ER PPC 作为主要武器是不实际的。

二、驾驶员的培养

有了优秀的装甲机械人，但没有优秀的驾驶员还不能完全发挥该机甲的实力。而驾驶和射击命中能力是判断一个驾驶员是否优秀的重要指标。我们发现如果让驾驶员使用 C/LRM 和 C/ER PPC 的次数越多，驾驶员的射击命中能力提升得越快。而让驾驶员驾驶重型装甲机械人会使他的驾驶能力提升幅度比驾驶轻型或中型的装甲机械人要大得多。由于笔者不喜欢用 J 型的装甲机械人，所以还没有找到培养跳跃能力的最佳方法。如果各位有这方面的心得和体会，赶快写出来与大家分享一下吧。

三、修理

由于《装甲指挥官》不像其它的即时策略游戏。它要求玩家利用有限的兵力去消灭数量几倍于自己的敌军。玩家除了要有正确的战术以外，还要有好的运气。在战场上瞬息万化，任何事情都可能发生。比如一部 Mad Cat 原来的还剩下一大半"血"，给敌军用"远程飞弹"轰了一下后只见驾驶员已经弹射逃生了。原因就是它后面的薄弱装甲被打穿而造成严重的伤害。大家都知道 Mad Cat 是实力最强的装甲机械人，但有时候真是"人算不如天算"。所以我们要利用 Refit Truck 或修理平台对部队进行"修补"。装甲机械人各部件的损害程度分为四种：黄色(轻度损坏)、橙色（中度损坏)、红色(严重损坏)、灰色(该部件已被完全摧毁)。前三种都可以进行修理并完全恢复。但当装甲机械人经过修理后状态栏都不能补满，这说明该机械人的驾驶员已经受伤或有某些装载武器的部件已被完全摧毁。这时我们可以通过资料（Data）来掌握该机械人的状态。如果有武器是用红色显示，则说明该武器已"报废"(如果是 C/ER PPC 被摧毁，一般我都会 Replay)，不能再修理了。**所以大家在进行任务时，如果该任务中没有修理平台可供使用那最好能带上 Refit Truck。**

最后，祝你好运，指挥官！

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。［互联网网址 http://www.worldcharts.com/gmain.html］

符号说明：* 新上榜 ^名次上升 - 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

1998 年 11 月 19 日第 43 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	32	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	2	29	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门VI天堂之令
3	3	25	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	魔域幻境
4	6^	7	4	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {!}	Electronic Arts	极品飞车III
5	5	6	5	Caesar 3 (Build a Better Rome) {!}	Sierra	凯撒大帝III
6	4	59	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
7	7	56	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
8	8	48	1	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	雷神之锤II/资料片
9	33*	2	9	Fallout 2 {!}	Black Isle/Interplay	辐射II
10	9	57	4	Fallout	Interplay	辐射
11	10	12	7	Rainbow Six	Red Storm	彩虹六号
12	12	20	7	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
13	11	12	10	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
14	15^	52	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄III猴岛的诅咒
15	18^	29	9	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	巫师之怒/阿洛德斯
16	13	20	7	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
17	14	53	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
18	16	104	2	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	魔法门英雄无敌II/资料片
19	17	35	4	Battlezone	Activision	战斗地带
20	22^	7	20	NHL 99	EA Sports	NHL 冰球 99
21	19	22	9	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
22	20	68	4	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮III启示录
23	21	97	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
24	29^	4	24	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	升刚
25	24	10	19	Dune 2000 {!}	Westwood/Virgin	沙丘 2000
26	28^	72	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者
27	23	27	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
28	30^	103	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主II
29	25	57	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
30	37^	12	30	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	-
31	26	25	13	World Cup 98	EA Sports	世界杯 98
32	27	51	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
33	34^	60	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝：未来战争
34	35^	29	28	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters/3DO SI	巡回汽车冠军赛
35	38^	51	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
36	-*	1	36	Railroad Tycoon 2 {!}	PopTop/G.O.D.	铁路大亨II
37	31	141	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明II/幻想世界
38	36	20	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	装甲指挥官
39	32	73	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
40	39	26	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明黄金版
41	40	49	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
42	49^	25	42	Anno 1602	Sunflowers	-
43	68*	3	43	Grim Fandango {!}	LucasArts/Activision	神通鬼大
44	43	71	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
45	46^	47	23	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫II
46	42	103	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
47	53^	54	18	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	星空断层
48	41	55	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅II
49	51^	44	29	I-War/Independence War	Ocean	独立战争
50	48	42	8	Gag	Auric Vision	-
51	52^	11	47	Motocross Madness	Rainbow/Microsoft	越野摩托
52	50	58	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说II命运守护神
53	47	58	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
54	57^	6	54	Axis & Allies	Hasbro	轴心国与同盟国
55	64^	51	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影II
56	45	29	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	浩劫余生
57	59^	88	9	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
58	55	37	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
59	44	66	12	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神III英雄王朝/资料片
60	54	10	39	Hexplore	Heliovisions/Infogrames	-
61	58	120	1	Quake/add-on	Id/GT	雷声之锤/资料片
62	74^	3	62	Links LS 1999	Access	名流高尔夫 1999
63	61	112	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴：匕首雨
64	56	80	7	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
65	62	50	28	F1 Racing Simulation	Ubi	F1 大赛
66	70^	155	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际II
67	78^	51	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98 世界杯之路
68	81^	6	68	People's General {!}	SSI/Mindscape	人民元帅
69	67	56	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
70	73^	33	11	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	星际叛乱
71	71	17	67	The Operational Art of War (Volume 1)	TalonSoft	战争艺术行动
72	63	57	6	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将II杰迪骑士/资料片
73	65	51	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
74	-*	1	74	Colin McRae Rally	Codemasters	-
75	60	32	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤：黑暗启示录
76	-*	1	76	SiN	Ritual/Activision	原罪
77	66	25	45	Sanitarium	DreamForge/ASC	疗养院
78	69	47	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将V世纪的预言
79	-*	1	79	Lode Runner 2	Presage/GT	探宝奇兵II
80	79	12	70	The X-Files	Hyperbole/Fox	X 档案
81	-^	1	81	Vegas Games 2000	3DO	-
82	88^	54	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战：夺桥遗恨
[illegible]	76	4	61	Seven Kingdoms (Ancient Adversaries)	Int. Magic	七国演义：上古敌手
84	77	71	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	双子星传奇II
85	75	52	29	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	和平帝权
86	-^	1	86	Delta Force	NovaLogic	德尔塔小队
87	92^	31	46	Tex Murphy (Overseer) {!}	Access	泰克西·墨菲：监督者
88	-^	1	88	Brunswick Circuit Pro Bowling	Adrenalin/THQ	布伦兹维克巡回拳击赛
89	82	54	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
90	-^	1	90	Vigilance	Postlinear/SegaSoft	警戒
91	90	96	25	M.A.X.	Interplay	机甲总动员
92	-^	1	92	Knights and Merchants	JoyMania/Interactive Magic	骑士与商人
93	85	59	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	NHL 冰球 98
94	72	57	20	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	异变：危机时刻
95	89	7	70	Creatures 2	Cyberlife/Mindscape	生物II
96	84	6	84	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	汽车大奖赛传奇版
97	87	132	2	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
98	83	17	61	X-Wing Collector Series {!}	Totally Games/LucasArts	X 翼英雄全集
99	86	99	10	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
100	-^	1	100	Klingon Honor Guard {!}	MicroProse	克林贡荣誉卫士

电玩点将榜

综合榜

* 1.	星际争霸	StarCraft	Blizzard/奥美(2370)
* 2.	盟军敢死队——深入敌后	Commandos	Eidos/新天地(2111)
* 3.	仙剑奇侠传(包括98柔情篇)		大宇 (1765)
* 4.	暗黑破坏神(恐惧)	Diablo	Blizzard/奥美 (1455)
* 5.	古墓丽影Ⅱ	Tomb Ruider Ⅱ	维真/新天地 (1274)
6.	帝国时代	AGE of Empires	微软 (1068)
* 7.	决战法兰西	Word Cup98	电子艺界 (989)
* 8.	太空战士Ⅶ(最终幻想Ⅶ)	FFⅦ	电子艺界 (975)
* 9.	风云		众心电子 (915)
* 10.	足球98	FIFA'98	电子艺界 (906)
* 11.	银翼杀手	Blade Runner	维真/新天地 (881)
* 12.	铁甲风暴		目标软件 (840)
* 13.	魔法门6—天堂之令	Might and Magic6	3DO/育碧 (811)
* 14.	阿猫阿狗		大宇 (749)
* 15.	极品飞车Ⅲ	Need for Speed Ⅲ	电子艺界 (713)
* 16.	大富翁4	Rich4	大宇 (690)
* 17.	极品飞车Ⅱ	Need For Speed Ⅱ	电子艺界 (633)
* 18.	沙丘2000	DUNE 2000	Westwood/新天地 (593)
* 19.	主题医院	Theme Hospital	电子艺界 (563)
* 20.	英雄无敌Ⅱ	Heroes of Might and Magic Ⅱ	NWC/育碧 (556)
21.	雷神之锤Ⅱ	Quake Ⅱ	id (535)
22.	三国志6	SAN6	光荣 (533)
* 23.	大富翁Ⅲ	Rich Ⅲ	大宇 (497)
* 24.	神秘岛Ⅱ—星空断层	Riven Ⅱ	Cyan/金仕达 (427)
* 25.	绝地风暴Ⅱ	KKND Ⅱ	电子艺界 (394)
* 26.	玩具兵大战	Army Men	3DO/育碧 (380)
* 27.	地下城守护者	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界 (374)
* 28.	横扫千军	Total Annihilation	Cavedog/GT (297)
29.	大航海时代Ⅱ		光荣 (256)
* 30.	战神Ⅲ—英雄王朝	Warlords Ⅲ	Cyan/金仕达 (214)

注:* 表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数

榜 评

突然天就冷了,这两年北京的天气说变就变,一转眼曾是挂满叶子的树们两天之内变成了赤裸裸,感觉真是有点"不是我不明白"味道。天冷了,那是自然的规律,无可抱怨,只要我们的心里依然有春天,对人对事别太冷就行。当然,对于游戏,特别是国产游戏,我还是希望大家永远热情高涨,心中充满光明与希望,不要有严冬,就象我一样。套用足球界的一句话:"胜也爱你,败也爱你,不拼才恨你!"那样,我们游戏才会越做越好,我们的游戏产业才大有希望。

本期点将榜可以说是"风云"变幻,新近出台的几款游戏都榜上有名,且大有长江后浪推前浪的气势,幸普至哉。凭借玩家对RPG的痴心不改,步惊云一步步的杀进了前10位。永远的仙剑也重回三甲(但它真的老了!虽然它曾是我的最爱),是否因为国产游戏的惊世大作太少,所以我们一再旧梦重温,痴痴地等待?盟军的六位勇士虽仍旧屈居老二,但令人欣喜的是它在选票中首选游戏的地位上升至第一,看来,敢死队大有希望!《大富翁4》一上榜就富贵逼人,不知是狂徒小组的功力确实深厚,还是应了那句老话:有钱能使鬼推磨?(哎哟,别打我,我错了还不成吗?)《沙丘2000》的没落说明了一个真理,"一分耕耘,一分收获",玩家的智慧不容轻视,新瓶装旧酒最后砸的只能是自己的招牌。EA 98年无疑是最大的赢家,收了个满堂红,不信你仔细数数TOP榜上有多少他旗下猛将,乖乖龙的东,这样的公司不发财谁发财?!唉,我们的"EA"在哪里?我用心来祈祷……

点将榜栏目欢迎广大读者以任何形式参与,您可以通过一封信或明信片寄来选票,也可直接填写调查表的点将榜投票。编辑部的电子信箱 reader@ fcgm. com. cn 随时接收每一张投票。无论何种形式,凡投票的读者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称):

1. ________ 2. ________
3. ________ 4. ________

点将榜投票地址:
100035 北京 2069 信箱,点将榜栏目收

读者点评

《疯人院》 本期排名(49)
点评:结束游戏已是凌晨两点,神智恍惚间睡下却频频被噩梦惊醒。看着镜子中的自己,突然想,我是不是疯了?!!! （郑邈 哈尔滨）

《极品飞车Ⅲ》 本期排名(15)
点评:警官:"对不起,先生,您驾驶的 Italdesing Scigher 时速超过180公里,对于您的行为,我将依法吊销您的 VoodooⅡ执照,并处以8MB内存的罚款。""不……!" （吴科宇 重庆）

《帝国时代》 本期排名(6)
点评:真实体现了"落后就要挨打"。 （潘瑞峰 上海）

《星际争霸》 本期排名(1)
点评:一瓶越饮越醇的美酒,与人共饮,更加其乐无穷!（梅林 台山市）

《猎鹿》 本期排名(62)
点评:我等……这是猎鹿吗?叫守株待"鹿"还差不多!（任真 宜宾市）

《沙丘2000》 本期排名(18)
点评:《沙丘2000》?沙丘二代后面加了3个零而已。（卜指南 岳阳市）
点评:咦?"红警"的部队怎么跑到了沙漠里? （郝鹏 北京）

《银翼杀手》 本期排名(11)
点评:终于通关了……我是谁?该不会是复制人吧(偷偷望望周围)?测谎器在哪呢? （董源 西安）

《仙剑奇侠传》 本期排名(3)
点评:林月如:"老头子,快点,我走不动了!"
李逍遥:"老婆子,你就撑着点吧!咱这老脸可不能丢啊……"
（陈瑜彬 泉州市）

《主题医院》 本期排名(19)
点评:院长:地下城守护者;医生:银(白)翼(衣)杀手;病人:阿猫阿狗
（陶涛 贵州）

《风云》 本期排名(9)
点评:精美的画面下隐藏着一颗颗可恶的"地雷" （张晶晶 邵阳市）

《盟军敢死队》 本期排名(2)
点评:这是一款让我的女友不能"容忍"的游戏,原因有二:其一,若看着我玩,会让她得"心脏病";其二,若让我独自享受,她又受不了我的废寝忘食。 （池有源 绵阳市）

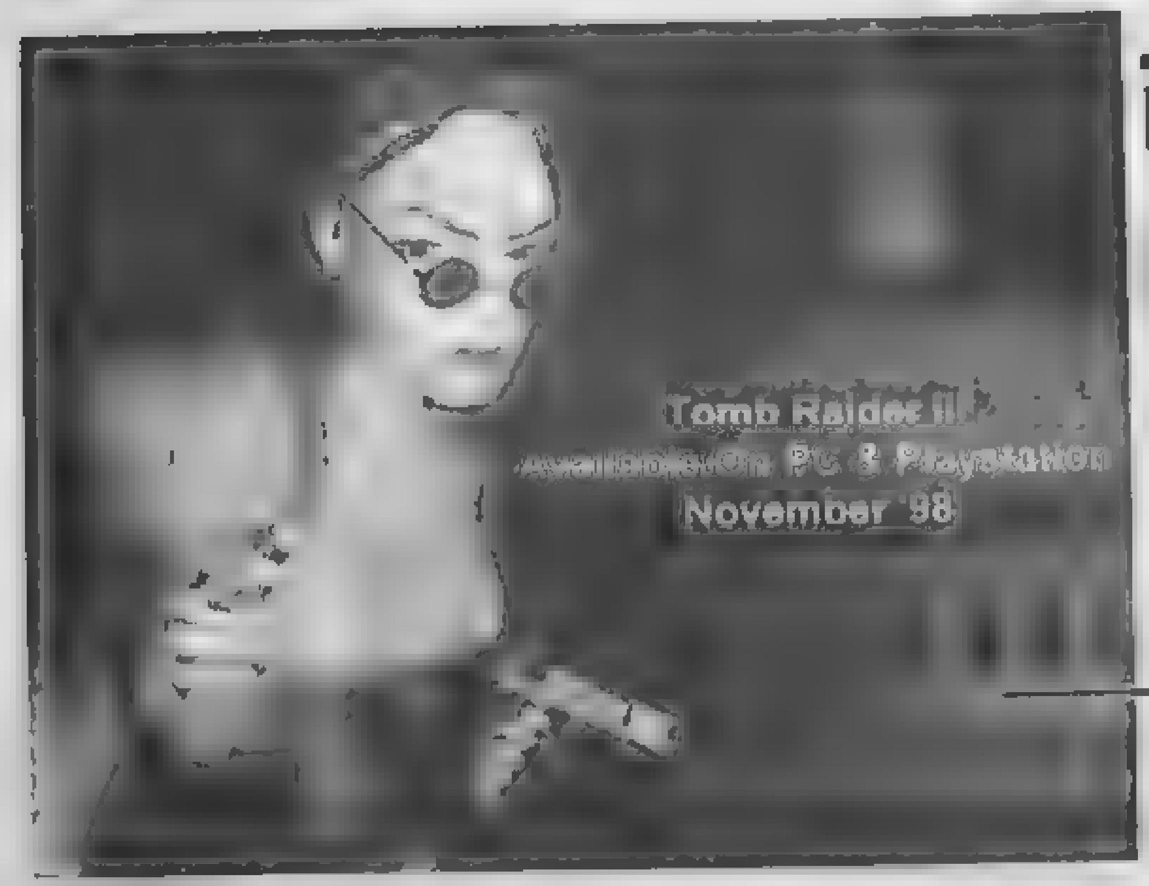
本期幸运读者

汪　军　湖北武汉　　张志强　福建厦门　　陈　培　上　海
齐晓白　贵州都匀市　　许　勇　河南驻马店

本期最佳游戏点评奖

池有源　绵阳市　　奖品:本杂志1998年最新合订本配套光盘一张

本栏编辑/法师



古墓丽影 Ⅲ

——劳拉的传奇归来

劳拉·克劳馥？是的，你认识并喜爱她，是她的热情崇拜者；或者你对她极为厌倦，看不过她那夸张的身材。可不管怎样，劳拉是当今游戏界最为热门的人物。还从来没有一个虚构的电脑游戏人物仅仅在两集游戏中露面就如此出名，如此大受欢迎现在你即将在《古墓丽影Ⅲ》(后简称TR3)中再次领略她的耀眼丰采！

Eidos 的过人之处在于把制作续集的任务交给另一批设计人员。他们是首次接手 TR 续集的制作工作，所以给游戏增加了许多新意和必要改进。首先是采用了非线性的情节架构，这样玩家将不再遵循事先确定的严格路线，自行选择情节发展的先后顺序。游戏中有五个探险地，每地都有三关。在结束起始地的任务后，接下来的三个地点可任意选择，打穿后方出现最后的目的地。TR3 助理制作人 Mike Schmitt 指出，地图的出现也是非线性的，这说明游戏的路线不止一条，而且除非是发烧级玩家，否则不必面面俱到。这样的设计会增加游戏中的情趣，例如，你非常有可能与朋友走的并非一条路，遇到的并非同一种敌人。

游戏的故事情节融合了科学和神奇的传说，劳拉的任务是寻找散落于世界各地的几尊神像。一个世纪前，一些英国的水手驾船来到一座小岛，在岛上，他们发现了一座供有神秘陨星的祭坛，在祭坛周围勘察时他们无意中发现了这颗陨星是被四尊远古的神像封住的，他们不加思索地掠夺了神像，在离开这个小岛并返回英格兰之前，他们当中的一名水手把在这里的所见所闻写进了航海日志，不幸的是，只有他活着返回了家乡……一家从事研究工作的公司最近正在开展在南极冰面上钻洞并探测深层冰层中奥秘的工程，期望能从对不同深度岩石的断面上的研究，发现可作利用的新物质，因为如果真的存在某种未知的新物质，它的能量便会在相应深度的岩石断面上体现出来，根据这些资料便可以决定相应的有机物质的组成和结构，从中能够得到许多生物进化的宝贵资料。某日，他们在冰层的岩石深处意外发现了一具多年前欧洲海员的尸体，这是自达尔文提出进化论以来最重要的一个发现，这具欧洲海员的尸体被绝对完好地保存在冰层中。在某种意义上，这已经不能用达尔文的进化论来进行解释。继续探察冰层中的一切后，他们又发现了这名水手当年所在船的名字。参与这次勘察工作的人员都对这艘当年沉没的船产生了浓厚的兴趣，进而，他们找到了这艘船的航海日志，在这里面发现了关于那 4 尊充满魔力的神像的记载……他们意识到这些神像都是稀世珍宝，便开始着手寻找它们的踪迹。而与此同时，我们的女英雄劳拉恰恰正在印度寻找其中的一尊神像，她并不知道这些神像的真正历史。劳拉只是知道在某个地域中，这些神像因为象征着无比的魔力而被当地的种族做为神来供奉和崇拜了许多年……劳拉的第三次冒险便围绕这四尊神像而再次展开了……

游戏没有太大的惊险之处，神像也并非难寻，仍保留动作游戏的特征。游戏始于印度的热带丛林，在南极冰原收尾。其地方还有伦敦、南太平洋和 51 号地区及周围沙漠。更多的色彩和丰富的层次令图像更加平滑，生物也更加接近真实。此外 TR3 的解析度更高，设置也更丰富，包括代表最新图形技术的硬件加速 32 位真彩色贴图。各具特色的冒险地带使设计人员得以追求更加完美的图像效果，因此 TR3 中最显著的变化是加入了有色光。Beta 演示版游戏的开始，劳拉被关在拘留所的一间小屋，必须设法逃跑。小屋的色调是红紫色的，当劳拉跨到墙边取医药包是，小屋的门开了，警铃大作，乱光四闪。另一个值得嘉许之处是在地图场景生成器中加入了三角形构图功能。这虽是细微处，却使室内的构造更加精致，细节更为丰富。劳拉拾取的医药包、弹药等物品都是三维立体的，不再是以位图构成。另外还增加一些大气现象烘托周围环境。例如在印度丛林，劳拉会遇到雷暴、大雨、迷雾和射进密林的阳光。其它效果还有雪、随风飘落的衬叶、溅落的水花以及一些特设情节，象劳拉走近隧道时，受到惊动的蝙蝠将从暗处飞出。此外每种武器都带有粒子效果，包括烟、火焰、空弹壳及后弹效果。至于引擎，Core 制作小组的工作人员将上代游戏引擎改写了 80% 以上，几乎可以说是推翻重做。新引擎可以承担更多的多边形处理和营造更细致、更出色的光影效果。

如果游戏的可玩性没什么变化，则引擎的改进是毫无意义的，因此 Core 做了整体变化。例如劳拉的动作花样更多，包括潜水、爬行、加速跑及跳起攀上桥梁的悬荡动作等。我们不会忘记一代中在劳拉的公寓练习向后跳时，只需按动作键和下方向键即可，多么简单，多么方便！但其它第三人称游戏走得更远，其游戏主角更加灵活轻巧。因此劳拉必须赶超琼斯(编注：印地安那·琼斯将作为卢卡斯公司最新一部 3D 动作冒险游戏的主角出现)，这很重要。Schmitt 向我们展示了劳拉的一组令人心跳的动作，即急速穿越滚落的巨石。加速跑是受时间和体力限制的，但足以使劳拉迅速脱离险境，或在远跳前积聚足够的冲力。而在伦敦的剧情中，需要劳拉秘密行动，匍匐前进以躲开巡逻警卫的视线。在这种情况下，这种姿势是最有效的。

游戏的 AI 系统也重新设计。游戏中那一群吃人鱼的行为至今令我记忆犹新，相信我，这可比一群毫无生气的蜘蛛危险得多。围绕经典的 T－Rex encounter 设计有一幅完整地图，其作用如同电影《侏罗纪公园》中的那幅。它站着不动时看不到劳拉，掷一支火折，它便追过去；猴子们并不会主动攻击你，而是想方设法地偷走你的武器或弹药补给……总之，敌人的表现更加真实可信。游戏充斥着许多当地敌人，还有一些雇佣兵。而劳拉则拥有一套新式武器，Beta 版中我看到了火箭发射器，它带有极强的冲力，尽管感觉与其它 3D 游戏的武器差不多。在印度的丛林中，劳拉跳伞落入浓密湿润的丛林，将面对恶虎、吃人鱼、眼镜蛇、秃鹫等猛禽恶兽，还有那座神秘的庙宇——当劳拉走入庙宇碰到一尊雕像时，我几乎听到那可怕的音乐骤然响起。Schmitt 说第一处的冒险是以紧张激烈的四轮车追逐战结束的，随后进入可任意选择的三段冒险。在伦敦，劳拉主要与人类敌人打斗，也有老鼠、蝙蝠、鳄鱼等等。在此会见到许多景观，如伦敦桥、大本钟和一座教堂。开始劳拉是在屋顶跳来跳去，结尾则是钻入地下掩体、下水道和隐秘的共济会集会场所。

51 号地区会有更多的人类敌人和又一场四轮车追逐战。这是 Demo 版展示的场所，感觉非常特殊，相当不错。在南太平洋则会遇到恐龙，劳拉将驾一支独木舟沿着汹涌的白水河顺流而下。最后的冒险在南极，巨大的破冰船所到之处会有许多奇景。在这儿呆久了，劳拉会冻死的。最精彩的部分是乘坐颠簸的矿车穿行在冰冻的地下矿井。在南极到处会碰到海狮、杀人鲸等生物，此处的结尾以某一失落文明的发掘而告终

我很高兴地告诉大家，一些设计人员正设法纠正针对 TR1 和 TR2 的批评，他们保证将减少图像失帧现象，镜头更灵活，增加伤脑筋的谜点。结果是否如此还有待人们评说。当然游戏仍具有极大的娱乐性。士兵瞄准红外激光目标时的感觉真是不错，而一些新的陷阱也挺棒，最好的当属流沙。增加的装备有降落伞、吉普车和 007 式的水下推进器。劳拉的新服饰不但时髦，而且实用

到底该如何去评论《古墓丽影 Ⅲ》呢？我不想发表自己的什么看法，当游戏的正式版上市时，每个人都会有自己的评论的。但我要说的是，只要劳拉能带来新奇独特、令人神往的感觉，她就总是最棒的！使用了最新引擎和新的构思，《古墓丽影 Ⅲ》应该足以引起玩家的兴趣，并使大家都沉迷于这新的冒险之中。

最后，我们特别收录了一篇著名游戏站点 Gamespot 对 Core Design 总监 Adrian Smith 的访谈录。编译如下：(GameSpot UK 简称 G，Adrian Smith 简称 A)

G：TR3 分为五个冒险片段，每一段的情节是否不同？如果不同，是否有一个完整的故事主线把它们联接在一起？

A：我想你可以称之为五大片断，劳拉的任务是寻找四尊神像，各地的冒险经历几乎可算是独立情节。开始她在印度寻宝，后来发现在其它三个地方还藏有另外三块陨石，继而风尘仆仆前往南太平洋、伦敦、内华达、南极洲。所有地点都由一个完整的故事情节联接，最后在南极洲结尾

G：请介绍一下故事情节。

A：我不想透露太多。简单地说，人们最初在一颗大陨石四周发现了四尊神像，这颗陨石是亿万年前撞击到地球上的。这次剧烈的撞击把一块土地撞离大陆，在南极洲北部形成一座火山岛。陨石撞击地球的地方，充满了一种神奇的外空物质。这种物质拥有巨大的能量，能缓慢地释放一种射线，加速生物和星系的成长进化，却没有任何副作用。南极洲结冰后，这块小岛便成为生命的绿洲

玻利尼西亚人最早发现了该岛，其中一支部落在岛上发现大量生命，于是他们决定在此定居。在死火山深处，他们发现陨石内核奇迹般地悬浮在岩石上。原来其物质成分是磁性的，被下面的岩浆排斥。于是定居者在陨石四周建造了一座祭坛，还利用四陨石碎片雕刻成神像将宝贵的辐射封闭保存起来。

多年以后，一群英国海员家发现了这个岛屿。沿着岛上动物的足迹，他们找到了祭坛，拿走四块小陨石。当他们离开时，其中一人被变异兽种杀死，其他人则惊恐逃散。只有一人记载了整个事件的经过。

不久前，一家科研公司在南极洲敲击冰墙的时候意外地击碎了一块岩石，发现了一种从未见过的物质和一具探险家的遗体。在他的墓碑上记载了他所乘船只的详细资料。利用这些资料，这家公司开始寻找陨石碎块。

与此同时，劳拉正在印度独自寻找其中的一块陨石，但她对事情真相一无所知。故事就是从这里开始的。

G：这些场景的设计如何？我们已经见过伦敦的场景，在伦敦城里转悠是否和在古墓历险一样刺激。

A：场景是多样化的。伦敦城的特色是夜深之际穿行在屋脊上，再跳入城中的建筑物，包括古怪的蜡像馆和自然历史博物馆。最后找到去往 St Paul 的路，从那里进入下水道(为此劳拉备有水下推进器，象詹姆斯·邦德一样)、废弃的地铁车站和共济会集会场所在 TR3 中细节的设计烘托出极大的氛围

其它场景分别是：内华达的 51 号地区和沙漠；植被繁茂、沙滩海岸风情的南太平洋地区；遍布丛林庙宇的印度和南极洲地区

G：劳拉的敌人怎么样？

A：与 TR2 相比，敌人的 AI 水平更高，这归功于 Dr. Tom，他是 TR3 的 AI 设计专家。几乎所有的敌人都是新的，包括蛇、鬣狗、猴子、龙、爱斯基摩狗、鲸鱼、吃人鱼、水母等等。

劳拉可以通过下蹲和爬行躲开敌人的视线，不过一旦被敌人发现，一场追击是免不了的。有些敌人在劳拉刚一接近时会溜走，如果劳拉穷追不舍，也许会落入圈套。很多敌人采取群攻方式，劳拉必须设法另寻出路、迷惑对手。要特别小心猴子，它们会偷走劳拉身上的医药包。

G：劳拉是个运动型女性，这回她有什么新的动作？

A：增加的新动作主要有下蹲、爬行、悬荡和加速跑。现在她可以爬过狭窄的空间和管道，这大大拓宽了游戏的探索范围。下蹲的动作可以使劳拉躲避炮火袭击，也可采取这种姿势射击，从而大大增加了游戏的策略性。象猴子一样的悬荡动作可以使劳拉到达徒步不能穿越的地方，而加速跑可让劳拉迅速逃离危险。在加速跑中还加入了撞击动作，当劳拉被困时可以从紧锁的门里冲撞而出。

G：劳拉的服装如何？

A：劳拉很注重实用，所以她需要合适的装束。在南极洲，她身穿迷彩服，在伦敦是黑色紧身衣，在内华达着军服，在南太平洋则戴一顶遮阳帽

G：车辆和武器怎么样？

A：为完成任务，劳拉确实拥有新的交通工具，而在某些关卡，只有驾驶特定交通工具才能顺利过关。例如劳拉需要驾皮筏穿越激流，乘矿车飞驰在矿洞。其它还有詹姆斯·邦德风格的水下推进器和四轮车。我不能透露更多的细节了。

G：战斗方式上有什么变化？是否还需要瞄准，并象从前一样为自动瞄准吗？

A：和前代基本是一样的，但有些武器需要劳拉自行瞄准。

G：TR3 的引擎和图像有什么改进之处？

A：首先采取了新的结构方式。TR3 有五大独立场景，只有第一和最后的场景是固定的，而中间三个场景可以随机选择游戏顺序。TR1 和 TR2 都是 15 个关卡，TR3 有 20 个关卡，气势庞大。每个关卡也是非线性的，玩家可任意选择路径完成任务。路径的区别在于难度的不同，较难的路径会奖励更多的物品，容易的路径则简单快捷。为了增加游戏的可玩性，游戏的存储系统提供容易和困难两种选择模式。

简单模式和 TR2 一样，允许玩家随时存储进度，而困难模式如同 TR1，采用水晶存储游戏，只是劳拉既可以立即使用水晶，也可以把它们保存到物品栏里备用。

TR3 的关卡编辑系统进行了重新设计。我们的程序员使用关卡编辑工具构造房间，把它们联接起来形成一个关卡。TR1 和 TR2 使用网格系统构造房间，所以每关建筑是由高度、尺寸不同的方块组成的。TR3 的构图则由许多三角形构成，因此细节极为丰富，表现为逼真的形态和平滑的海岸线等等。

此外我们还构建出更加复杂的建筑如圆顶、拱门和拱形天花板。

TR3 的引擎使游戏的运行速度更快，可以处理众多细节。水波是透明的，泛着涟漪，可映射景物。当劳拉涉水或游泳时，身后留下气泡。向水中发射时，会产生水下爆炸效果。要是劳拉站在水中发射，你还会看到空弹壳落入水中，沉到水底。

其它还有半透明效果，如雾、烟、光束等；天气效果有雪、风、雨。这些都大大烘托了游戏氛围，令人倍感真实。

我们还加入了逼真的火焰和爆炸效果。当劳拉射击时，你会看到枪筒冒出的轻烟；她身后会留下脚印；而走在不同质地的表层，会发出不同的声音。

G：是否打算制作多人游戏版本？

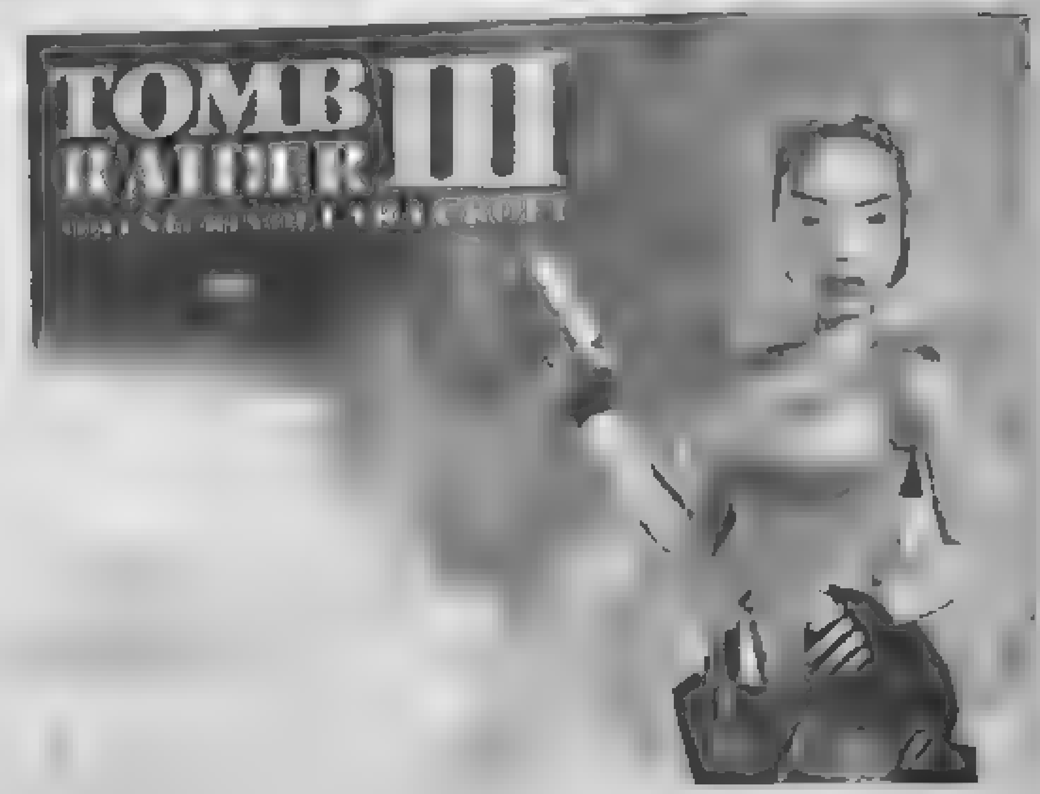
A：目前还没有。

G：在技术方面，从 TR1 到 TR3 是一个逐步提高的过程，未来的 TR4 是否打算进行突破性的改进？

A：TR4？不，还是让我们先把 TR3 制作完成吧！如果我们打算推出 TR4，很可能有突破性的进步。

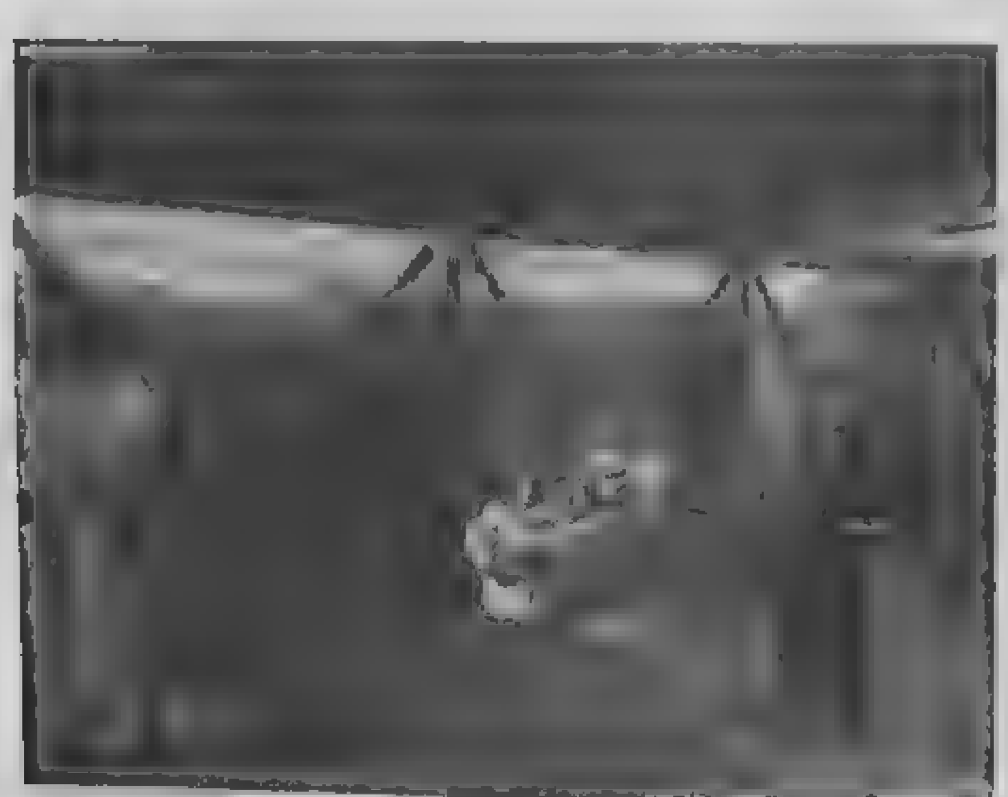
《古墓丽影Ⅲ》

试玩版体验



■文/Chance

1998年11月4日，我象往常一样，开始漫不经心地访问Eidos的主页，突然一行字映入眼帘 “Tomb Raider Ⅲ Playable Demo Come Out Nov. 5”，哇哈哈！可操作的TR3试玩版终于要出来了。第二天，满怀喜悦，再次上网，却发现网站上根本不见Demo的踪影，刚准备破口大骂，突然想到中国是东8区的时间，要比那班“可爱”的美国佬早几个小时见到初升的太阳，我这里已经是11月5日，而千里之外的美国还在11月4日徘徊呢。无奈之下，唯有乖乖等待。6日凌晨，强睁开困倦的双眼，仔细一看，原来那句英文中的“Come Out”已经变成了“Now”——下载！我的“吸血鬼”在编辑部ISDN专线的帮助下，在夜深人静的凌晨以近20KB/S的速度狠“吸”那7MB多的Demo。

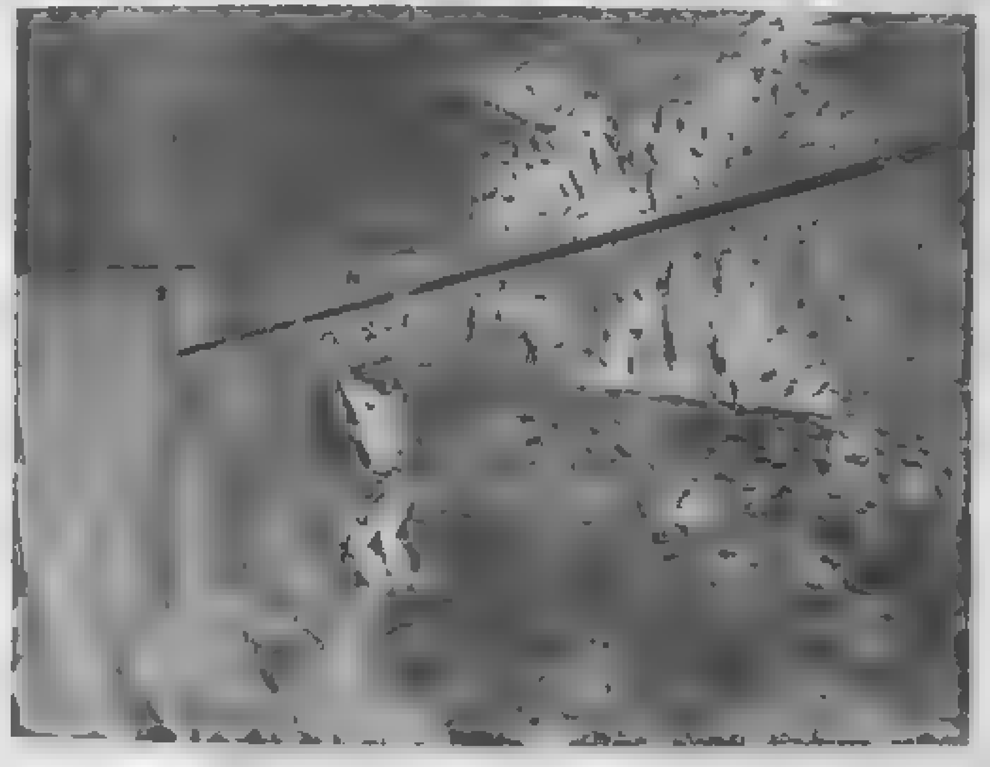


下载回来的TR3Demo，截取了一小段劳拉在印度的情节（真的是一“小”段，笔者前后花了15分钟左右就结束了这段冒险）。安装好游戏，先是一幅声明画面，大意是这段试玩版还有许多错误，不保证在所有电脑上都能正常运行，制作者将在正式版中修补好所有的一切云云。接下来是游戏的硬件设定，TR3完全支持AGP总线，允许AGP显卡调用系统主内存 不过就试玩版来看，要求您的机器必须安装DirectX6.0，否则无法正确辨认AGP设备（您只能以软件着色方式运行游戏）

这次的3代在动作、操控设定上多了不少新东西，从笔者手头现有的资料看，在本作中劳拉至少多了4个动作：下蹲（Duck），可以避过一部分攻击和敌人的视线，如果需要用到武器或物品必须事先准备好，一旦蹲下就不能换用了；蹲爬（Duck& Crawl），劳拉现在可以从容穿行于低矮的管道、洞穴；冲刺跑（Dash），避过某些动作很快的敌人追捕或跃过较宽的障碍；猿荡（Monkey Swing），象猿猴一样抓住头顶的藤蔓或梯子，双臂交替一路悠荡过去。在试玩版中，除了最后一个“猿荡”没来得及试出外，其它3个都用到了。具体键位如下：下蹲是［<］，蹲爬是［<］+［↑］等方向键，而冲刺跑则是［>］+［↑］。有趣的是，笔者原想看看劳拉的冲刺跑可以跳多远，先以［>］+［↑］跑起来，当屏幕右上角的体力计消耗一段后，我按下跳跃键［Alt］，谁知，健美的劳拉没有如想象般的奋力一跃，而是作了一个古怪的“跑中前滚翻”，真是@#$%...现在小弟也没搞清到底是我操作上的错误，还是游戏的BUG。另外，3代中的左右平移由过去的［Delete］和［PageDown］改为［Shift］+［←］和［→］来控制。

《古墓丽影》的视角控制从一代起，就为不少忠实的劳拉迷所诟病，于是也就有了“要想一睹劳拉芳容，请先选好一处墙角”的麻烦事。到了3代的试玩版，这个问题有所解决，但仍不令人满意。在这段Demo中，玩家一共会碰到3种视角：传统的第3人称追尾视角；按住小键盘的［0］，以劳拉的眼睛观察四周（主视角）；最后一种，笔者称之为“摄像机”视角，玩家看到的既不是劳拉的背影，也无法切换成主视角观察周围环境，而是游戏制作者预先选定的，从某个角度观察到的景象，这种视角非常利于欣赏周围景色和帮助你尽快“被敌人干掉”（我对此深恶痛绝）！

在画面表现上，按我原来得到的资料看，制作小组Core改写了90%的3D引擎代码，并将前两次作品中的单一四面体多边形（人物的手臂净是些四棱柱）配加上了不少三面体以提高物件的圆滑程度。现在从试玩版来看，改进后的效果并不明显，除了劳拉的手臂可以看出比2代更见圆润、平滑，其它难有体现。估计原因一是Demo这部分没有合适的场景展现新引擎的华丽，二是这种3D引擎的优化可能更多体现在运算速度上。值得一提的倒是TR3在软件着色上的进步。玩家应该会记得，在二代，如果没有好的3D加速卡，选用软件着色只能是256色；现在3代，只要您的电脑运算速度够快，软件着色一样可以上到16Bit，在笔者的PⅡ300/96MB内存配置下，运行效果、色彩表现相当令人满意。至于3代的图象卖点之一：射击时的尾烟在Demo中可以充分体验到——很漂亮同时也很没实际价值。《古墓丽影》中的“水”一直为人所称道：清澈、透亮，本作保持了这一优良传统，但水面的涟漪波纹做得实在差强人意，象盘丝洞的蜘蛛网一样。此外，场景中的光源（如洞穴缝隙中射进来的阳光）依然不是即时运算出来的，仅仅是一张贴图而已。记得曾有消息说，在TR3中将会用到即时动态光源，甚至有些谜题的解决要由此来获得线索，不知能否在正式版中作到，让我们拭目以待吧。这次在试玩版中，玩家会碰到“沼泽地”这一新增环境，它比“水下”要麻烦得多：劳拉陷在里面，屏幕上就开始出现“氧气条”，最惨的是由于沼泽不象水是透明的，玩家无法看到劳拉面朝何方。一旦记错方向陷在里面，有可能看着前面的出口就是爬不上去

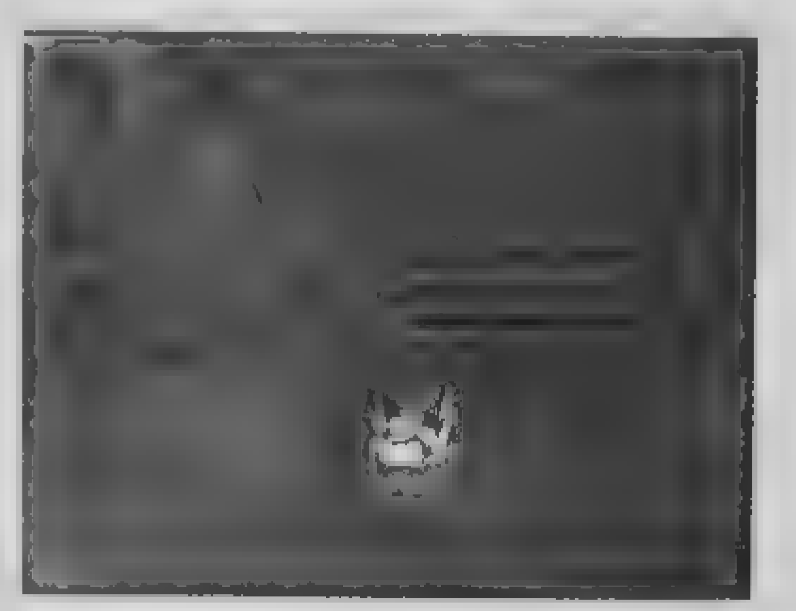


音效部分没什么好讲的，武器没有拿全，不知是个啥动静；四周的环境音效，Eidos又一向是以音轨方式刻录在CD上；唯一可以体会到的改进是，二代中劳拉做前滚翻时那种难听的“咚咚”声变得柔和了许多，但在Demo中还没有完全作到如先前发布的消息所说的“随地面材质不同，声音会不同”。

TR3Demo显示的系统设定同前代有所差异，最显著的一点是玩家不可以象过去那样随意存盘，必须先找到“存盘水晶”（浮在空中的蓝色多棱体），有了它才可以存盘，地点不限，但存盘次数决定于玩家收集的水晶个数。另据“传闻”，存盘次数的多少会影响玩家在以后的冒险中得到的补给数量（次数越少，补给越丰富）。至于先前说到的“改进的AI”在Demo中感觉不太明显，由于没有碰到人类对手，不好下结论，反正野兽们仍是“傻傻”的，只要动作敏捷，对劳拉一般不会构成威胁（小弟在Demo中先后干掉的3只猛虎没能伤我分毫）。特别请大家注意爱护一下野生动物，比如一般不伤人的猴子，它们有时会把你带到某个秘密地点或是开关前面。

记得在网上看过一篇对《古墓丽影》制作组的访谈，当被问到为何游戏没有多人模式和徒手动作时，制作者的回答是，首先他们没有想清楚该怎么设计《古墓丽影》的多人游戏部分；其次如果为劳拉创造出一套徒手动作，那么游戏中的敌人也必须有相应的徒手动作，但这样一来，Core的工作量将不止比现在翻一倍。所以如果您对上述两个问题曾有所期盼的话，恐怕只能是“等得花儿也谢了”。

从Demo版的表现来看，《古墓丽影Ⅲ》可能会是一部“精彩与BUG齐飞，进步共缺点一色”的作品。不得不承认，无论如何它将会是一款极具商业价值的游戏（会卖得很“火”），但作为《古墓丽影》的爱好者，我也曾自问：在游戏性上，如果说《古墓丽影》创新的考古题材加健美女主角的形象设定是它的最大卖点，那么二代可以看作是全新的基于WIN95平台的3D图形加速技术展示，现在三代又在向我们走来（您看到本文时，正式版应该已经上市了），它的真正价值又是什么呢？若干年后，当一代成为里程碑式的电脑游戏作品时，今天的三代该是什么样的地位呢？希望我在拿到正式版后能有个明确的答案。现时的游戏软件所面临的环境就象莎翁说的那样：“To be or not to be”（生存或毁灭）。



就在本文截稿时，笔者刚从Eidos的主页下载了一个28K的试玩版补丁，它的作用很简单，可以让您彻底玩完Demo中提供的“印度”这一关。笔者以第一时间试了一下，确实起作用，后面的情节险象环生、步步杀机，广大劳拉的忠实拥趸不可不试。

另：美国时间11月20日，《古墓丽影Ⅲ》正式版首发。

编辑/游骑兵

《G档案》公诸于众

前导人敢为天下先

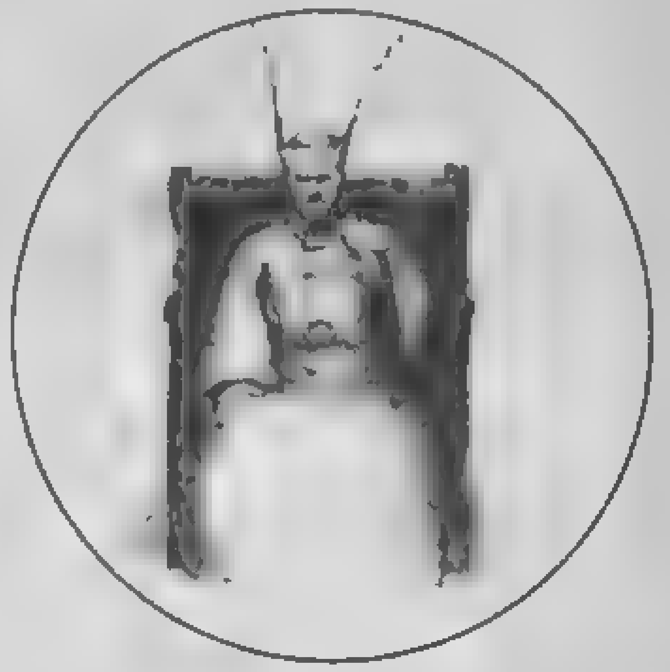
■本刊记者——黄祝天

恐怕今年国内业界最为轰动的一件事，莫过于前导公司的大厦将倾了：游戏停止开发、亏损严重、人去楼空……无数业界人士为之扼腕叹息，所有游戏玩家为之痛心疾首，前导，中国游戏界的一面旗帜，就这样倒下了吗？

日前，一封从前导公司发来的名为“G”档案的E-mail引起了我极大的兴趣。“G”档案，即“Game”档案，是前导公司为“赤壁”游戏所写的全部源程序，十多万行的心血结晶。信中前导人声明，他们将毫无保留的把它奉献出来，奉献给天下所有热爱游戏的人们，希望有识之士能在此基础上继续游戏的开发、制作。并同时声称，如有人利用此源程序开发出新的优秀游戏，前导公司将出20万高价购买。此举真是让人琢磨不透：公布游戏的源程序，不要说国内，就是在游戏产业高度发达的国外也是绝无仅有的。所有的游戏制作公司也好，制作小组也好，莫不把自己的源程序视若珍宝，注册、保险……生怕泄露一点，被竞争对手钻了空子。而前导却在自己最困难的时刻将公司最成功的游戏之一“赤壁”的源程序公开，前导人究竟想干什么？他们不是曾经宣布退出游戏界了吗？带着一连串的问号，我来到了前导公司新任总经理张立波面前。

以下记者简称记，张立波总经理简称张。

记：前导为什么要把“赤壁”的源程序公开？是否有商业运作的目的？



张：公开赤壁游戏的源程序，可以说经过前导公司内部的慎重考虑而做出的决定，是一个痛苦而无奈的决定，也是一个我们认为明智的抉择。为什么这么说，有几方面的原因，首先：“赤壁”是前导公司最成功最赚钱的游戏，它的源程序对于国内业界来说是十分珍贵和有意义的。前导把它公开给个社会，不是为了赚钱，而是想让热爱游戏的业内人士真正了解游戏是怎样制作的，它的奥秘之所在。可以在今后的游戏开发制作过程中少走许多弯路，有利于促进国内游戏业的发展。其次，我们认为商业目的目前还谈不上，因为我们打算只做少量的零售，主要的渠道还是要与一家公司，或一家媒体公司进行合作发行我们把价钱定得很低，初步计划在40－50元之间，基本上是属于赔本赚吆喝。

记：“G”档案开价20万元收购游戏？是否说明前导今后还将进入游戏界？

张：前导公司今后重新进入游戏界是肯定的，只是个时间问题。在经历了前一段阵痛之后，我们总结了经验教训，重组了公司内部结构，仅人员就从当初100多人降到

读者问卷调查

1998.12

一、读者评定

本期您最欣赏的文章：________

本期您最不欣赏的文章：________

本期您最感兴趣的栏目：________

本期您认为最好的彩页：________

二、意见征答

1. 您最喜爱的游戏类型是

□角色扮演　□策略　□动作(含格斗、射击)

□冒险　□模拟　□桌面　□其它

2. 以单片装电脑游戏软件为例，您认为较易接受的价格为________

3. 您通常出于何种目的购买软件？

□家教、学习　□游戏　□工作需要　□其他

4. 影响您购买软件的主要因素是

□价格　□售后服务　□软件性能　□包装质量

5. 您购买软件时的主要参考是

□广告　□媒体介绍　□朋友推荐　□其他

6. 您认为本期最好的广告是________

三、“电玩点将榜”投票

您最喜爱的游戏：1.________

2________

3.________

4.________

四、游戏点评

游戏名称________

五、留言板

六、“镜花园”投票

您认为本期最佳作品是________

七、个人资料

姓名______年龄______性别______

职业______邮编______

地址________

请将调查表按以下地址寄出(复制有效)：
100035　北京2069信箱　《问卷调查》收

您的参与是对我们最大的支持

多 快 好 省 的 数 字 化 词 海

金山词霸®III

买金山词霸 中联想大奖

金山词霸III标准版

总计1700万字，内容丰富，例句翔实，相当于厚达5000页的大词海．在金山词霸II的原来4本词典的内容基础上增加了以下4本权威实用学习词典

《现代英汉词典》最新版、　《高级汉语词典》、
《英汉计算机双解辞典》　《英汉计算机词汇》

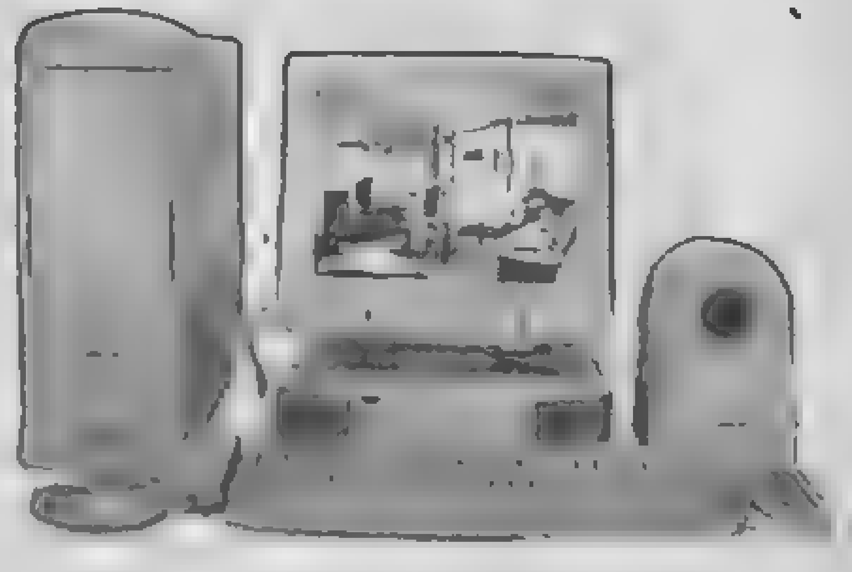
[illegible]

总计400万条以上的专业词库，12000万字的翔实内容。相当于厚达45000页的科技类综合大词海。扩充了横跨机械、电信、经贸、化工、医学、冶金、建筑、广播、石油、环境、能源、地质、汽车电力、造纸、船舶、农牧林、纺织、航空、计算机等22套专业的大型科技词库。

金山词霸III 企业经贸专业版（含标准版）

总计3500万字，相当于厚达10000页的词海，总价值高达1500元以上，是从事企业经贸工作的专业人员理想的专业级数字化词典增加了4部面向企业经贸人员的权威专业词典：

《最新商务英汉汉英大辞典》、《最新英汉汉英会计师大辞典》、
《汉英英汉经贸大辞典》、　《新汉英英汉法律词典》



全国区促销活动

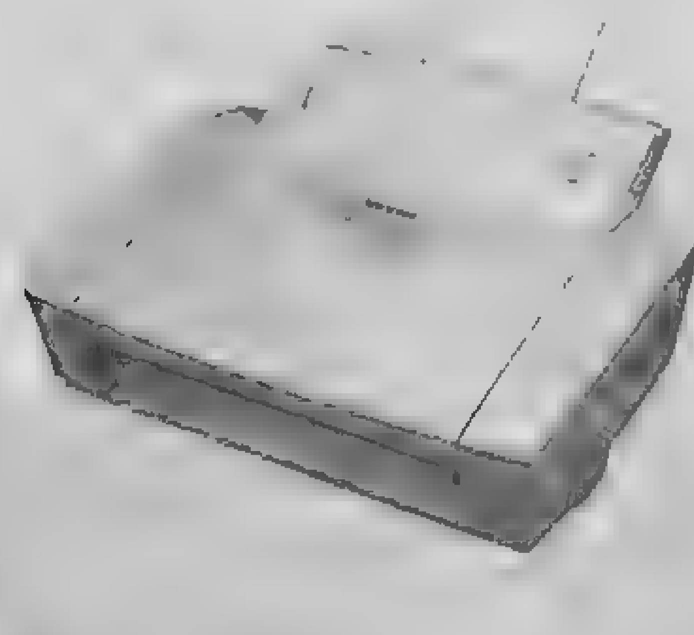
凡在12月10日以前购买了金山词霸III的用户，只需将用户卡填写清楚后寄回，便可参加全国性的抽奖活动，获奖名单公布在12月底的《电脑教育报》上，奖品如下：

1. 特等奖5名：各奖**联想"天琴929P"家用电脑**
2. 优胜奖15名：奖**联想LJ2110P激光打印机**
3. 幸运奖250名：奖**金山WPS97家庭版**

金山词霸III形象代表

著名歌星

随盘赠送白雪最新个人专辑《红颜为谁》主打歌曲的MTV作为屏幕保护程序。



持广告购买的用户，均享受优惠价

金山词霸III	标准零售价	优惠促销价	版本升级价
标准版	￥78	￥48	￥40
通译科技专业版	￥198	￥120	￥90
企业经贸专业版	￥258	￥160	￥120

金山公司 KINGSOFT

北京：北京海淀区双榆树北里25号新楼四层(100086)　电话：(010)62524871~75　传真：(010)62645210
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦　(519015)　电话：(0756)3335688　传真：(0756)3335268
http://www.kingsoftware.com/xdict3.htm　Email.kingsoft@public.fhnet.cn.net

赠送 100 种游戏攻略　仅需 5 元挂号邮资

更丰富的内容！更简捷的使用方法！带给玩家更爽的感觉！！

5 元＝100 种游戏攻略

赠送凭证

★内容丰富：全面汇集市面上电脑游戏的攻略，最新的角色扮演、即时战略、策略、模拟、格斗各类游戏一应俱全。

★方便实用：独特的磁盘载体，方便安装检索，利用游戏中断功能随时切换查询，带给玩家全新感受！

★获赠方法：将"赠送凭证"剪下寄回，随信附 5 元挂号邮资。(请务必准确书写您的通讯地址及姓名)
邮址：100101　北京市 9799 信箱 141 分箱　北京智慧桥游戏乐园(收)

玩家必备的智能游戏工具——

东方不败

实时修改： 让你方便地修改游戏中各种角色或武器的设置，不需要参数的复杂追踪与判断。
实时翻译： 没有了语言上的障碍，使英文与港台版游戏实时汉化，你面对的只是过关时的专注与快乐。呼之即来的变形游戏快典，能让你随时查询各种英文的信息。
即时攻略： 实时的游戏攻略，对你当前的游戏随时提供攻略信息，让你不用在报纸、杂志中苦苦寻觅，同时提供"轻松过关"，享受跳跃闯关的乐趣。

提供克服语言障碍的全套解决方案

东方快车2000

挑战汉化翻译极限

标准版　增强版　专业版　综合版

让电脑文化没有国界

- 与国际知名专家合作，翻译质量实现真正飞跃，并提供智能辅助翻译工具，同时采用英汉词语关联技术，更容易提高译文可用性。
- 启用32位汉化技术，全面克服一般汉化软件的稳定性、兼容性和影响大软件运行速度问题。
- 中文版生成器，可将动态汉化好的西文软件直接转换为独立运行的中文软件，进入动态汉化与永久汉化共存的时代。
- 强大的游戏工具，集游戏汉化、智能修改、联机攻略于一体。
- 套装《金山词霸3》，东方快车开口说话。使用户买一个产品，同时获得了一流的汉化翻译软件与一流的词典软件，造福用户。
- "功能一指通"，克服汉化翻译软件操作复杂、使用不直接等问题，各功能一次操作即可完成。
- 自带20个专业词库，任意添加修改排序。100个优质汉化包，以后增加免费提供。
- 提供优秀的汉英翻译系统，方便您的国际交流，提前驶入信息高速公路。

北京实达铭泰　TEL (010)62529568　62529569　网址 www.sunv.com
通讯地址 北京海淀区中关村南三街8号 邮编：100080

·捷径书讯·

捷径公司主办

电脑游戏宝典系列

该系列丛书每册由两部分组成:电脑游戏的全攻略和秘技大全。第一部分着重讲解角色扮演类游戏和[illegible]类游戏的故事情节[illegible]操作及应注意的关键步骤;模拟类和格斗类游戏的键盘功能和需要完成任务的简介,战略类游戏主要讲解各种操作指令的功能和用法。各类游戏都配以详尽的介绍,帮助玩家尽快掌握游戏的诀窍,以充分享受游戏带来的乐趣。第二部分介绍游戏的秘技和通关密码,以及一些由于游戏本身的BUG而产生的小窍门,是一本受"宝宝""玩家的必备"工具手册"

昙花宝典

零售价 18元 邮购2元/本邮费

第一章 电脑游戏全攻略

超级杯世界越野汽车拉力赛;超级卡曼奇III;成吉思汗;创世纪VIII之异域;创世纪网络版;大富翁总动员之疯狂模拟战;反抗奇兵;钢铁雄狮II;古大陆物语VIII之勇者斗狂神、黑衣人;毁灭公爵3D;极端反击;近距离作战;绝地风暴;绝命魔导;魔法世纪II;三国英雄传;沙拉那之剑;上古卷轴之匕首雨;神剑游侠传;神剑传说II;生死赛车;圣域争霸;太阁立志传;大阁;电毒小子;侠义豪情传之禁闸风云;先进战术战斗机;星际战将之革命;星际争霸;妖魔道;勇闯魔窟

第二章 电脑游戏秘技大全

美式足球;玩具军人;光头乐园;战争地带;近距离作战II之运桥之争;卡曼奇黄金版;Constructor;Deadlock2,剑魂;发掘;Flying Saucer;Grand Theft Auto,皇帝;来者不善;急速赛车;假日岛国;象棋大师;卡迪拉克与恐龙;立体狂飙;梦幻西餐厅;魔域追踪;魔域幽灵;Motorhead;邮差;PSY幽记;雷神之锤II;铁甲争霸战II

樱花宝典

零售价:18元 邮购2元/本邮费

第一章 电脑游戏全攻略

百慕大历险记;比萨大亨;不可思议的机器II;北方密使;大航海时代III;大赛车II;断剑II之烟镜;封神演义;疯狂大抢角;辐射;虎胆神猫;街霸Zero;抗日地雷战;雷电II;烈火战机;模拟大亨;魔岛大富翁;南极冰怪;女间谍;时空之门之追命骑士;死星战将;死星战将II之杰迪骑士;世嘉世界杯足球;太阁立志传II;天帝之子;巫术外传;邪神;凶兆;仙家将;炎龙外传之风之纹章;Z字特工队;殖民帝国;诸神之封印;侏罗纪公园;688I攻击潜艇

第二章 电脑游戏秘技大全

小鸡闯天关;暗黑破坏神;超人战记三部曲;王战神剑2555AD;侠盗猎车手;重装机甲;欢乐大飞车;杰迪骑士之西斯疑云;喷气摩托;绝地战士;绝命摧毁;真人快打三部曲;末日烽火;小丑骑兵II;三国群英传;太空也人榜;海底文明;铁人47;天龙八部;巡回汽车冠军赛;VR战士II;VR战警II;风魔战II之人类反击;百战天虫

"正版100"

零售价5张100元,邮费10元
邮购5张以上数量不限

电脑教育类	我的动物王国	大[illegible]	青[illegible]
电脑总动员	我要上大学	三国英雄传	摄影记者
电脑入门2	中国少年儿童百科全书	太空战争	布达拉宫
多媒体百科	走[illegible]	雷神之锤	[illegible]上的中国
轻松漫游INTERNET	皮皮鼠与为什么(动物篇)	大明[illegible]	音乐殿堂
JAVA入门与提高	365天轻松英语(春季版)	[illegible]大战I	《茶花女》 多媒体小说(中、英文版)
电脑美术图库(1)	365天轻松英语(夏季版)	[illegible]客1	战略[illegible]-孙子兵法
电脑美术图库(2)	365天轻松英语(秋冬季版)	[illegible]客2	现代[illegible]精品[illegible]
跟我学用WORD97中文版	我的第一本多媒体双语[illegible]	[illegible]战士[illegible]2	[illegible]
图形图像大世界	英语漫画[illegible](1)	百万赛车	中国[illegible]
3D STUDIO4.0速成(专业版)	恐龙[illegible]	西[illegible]之[illegible]	国外现代[illegible]
轻松学会COREL DRAW8.0(中英文)	老鼠备书咬文嚼字5.02	反击	世界[illegible]名作[illegible]
跨越PhotoShop4.0(增强版)	电影风暴([illegible])	工具软件类	世界[illegible]名作[illegible]
文字处理专家WORD7.0	儿童[illegible]	金山词霸2	[illegible]
超级演示专家PowerPoint7.0	电影风暴(飘)	超级解霸([illegible])	世界名[illegible](上)
跟我学用EXCEL97中文版	单词记忆银行	[illegible]字典	世界名[illegible](下)
3DS MAX2上手通	游戏类	共享风暴1	[illegible]精选
计算机基础知识全面速成	[illegible] GAME KEY98	共享风暴2	世界[illegible]
三维动画素材大全1	新蜀山剑侠传	万[illegible]	汽车世界
三维动画素材大全2	[illegible]神兵	万用金典	南京大屠杀
三维动画素材大全3	云霄飞车	软件伴侣	天[illegible]
计算机等级考试(1)	世界[illegible]	网上行	苏州园林
WIN98中文版实战指南	TOP100	本草[illegible]	世界文化遗产——故宫
电脑美术设计教程	游戏门	文化艺术类	成功之路——挑战IQ EQ
精通PhotoShop5.0	水上狂飙	现代美容美发	世界建筑图片
英语、儿童教育类	国际足[illegible]赛	现代流行服装	单位:北京捷径公司邮购部
大嘴英语	齐天大圣	征服天空	

本刊特约读者服务部:

北京捷径电脑公司

*代表推荐软件

本刊97配套光盘 15元　98配套光盘(上) 15元　98配套光盘(中) 24元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		[illegible](3D)*	230	三人[illegible]	140	桑花宝典	18
[illegible]II*	140	异[illegible]	150	英雄无敌II*	90	[illegible]花宝典	18
[illegible]*	140	[illegible]风暴I	120	世界足球98*	60	莲花宝典	18
[illegible]*	190	[illegible]风暴[illegible]	130	起义	140	菊花宝典	18
[illegible]*	160	[illegible]风暴II*	160	飞行名机全收	140	梅花宝典	18
[illegible]2000	140	玫瑰纹身	80	其它		[illegible]花宝典	18
神话-阴阳之神*	110	极品飞车III	150	电子[illegible]	120	桃花宝典	18
双子星传奇2	68	长弓阿帕奇	150	黑暗王朝	120	本刊98增刊	19
死亡地带	180	纽约大劫案	80	隐秘行动	50	游戏之王	28
智冠		地下城守护者中文版	140	[illegible]II*	190	电脑游戏指南	26
少年[illegible]传	49	NBA98	140	水浒[illegible]文篇	48	最新游戏	
金庸群侠传	60	FIFA98	140	第十[illegible]小时	150	攻克[illegible]司令	60
[illegible]	60	超级大[illegible]	80	水浒英雄传	130	时空[illegible]	60
[illegible]	60	野望与乡巴佬	150	星际争霸*	150	决战中国象棋	60
轩辕圣战录	60	长弓阿帕奇II	150	小丑[illegible]	110	般若魔界	100
封神演义	60	疯狂大脚车	80	[illegible]	110	美少女梦工厂III	90
神奇传说	60	龙王三国演义	140	仙[illegible]传3*	90	魔幻天下	100
沙拉那之剑	60	死亡之锁	140	炎龙骑士团外传	90	钢铁雄狮2	110
勇者斗[illegible]	60	98世界杯决战法兰西	120	仙剑奇侠传98*	130	战国风云	49
[illegible]*	60	创世纪合集	140	阿猫阿狗*	120	战神III	140
[illegible]传说II	60	小鸡闯天关	90	教育工具类		大富翁IV	120
[illegible]	60	第三波		KV300	150	幻世录	60
[illegible]	60	龙骑客II*	140	VRV杀毒套装(特价)	100	预售游戏	
[illegible]	60	野人大[illegible]	120	电影风暴:魂断蓝桥	48	失落的传说(中文版)	140
[illegible]	49	街霸快打旋风I	80	电影风暴:[illegible]	48	魔法大帝	110
[illegible]	49	街霸快打旋风II*	100	电影风暴:茶花女	48	剑魂	140
[illegible]	80	毁灭超人*	90	电影风暴:一夜风流	48	超级特警:霹雳小组2	110
[illegible]	80	第七军团	120	电影风暴:飘	125	装甲指挥官	140
北方密使	80	[illegible]传	100	金山词霸III	48	伊甸风暴	100
[illegible]II	80	光谱		开天辟地	120	星际神鹰	140
[illegible](CD)*	60	坦克大决战	49	[illegible]	120	生化风暴2:联合战争	110
[illegible]传*	60	象棋大师3	80	游戏工具书(邮购加2元/本邮费)		[illegible]地心	60
刘备传*	80	富甲天下II	80	杏花宝典	18	上海大富翁	60
少女[illegible]*	80	GBI		[illegible]花宝典	18	[illegible]战1	49
战国美少女*	60	魔法门IV*	160	樱花宝典	18	马雅探险	49
三国英雄传	60	特警雄鹰	150	牡花宝典	18	富贵烈车	80
电子艺界		玩具兵大战	150	茶花宝典	18	虚幻世界	140
足球经理	150	红线[illegible]*	140	芦花宝典	18	百战天虫2	130

老货车软件精品

邮购老货车软件每套加5元邮费

经典收藏宝库2合1系列

仅售80元/套

[illegible]	[illegible]	[illegible]+[illegible]争霸2	[illegible]+飞狼大战卡曼奇
[illegible]	[illegible]+玫瑰纹身2	飞狼大战卡曼奇+玫瑰纹身	飞狼大战卡曼奇+极品飞车2
[illegible]	[illegible]	极品飞车2+[illegible]争霸2	极品飞车+炎龙骑士团2
极品飞车2+[illegible]	极品飞车2+[illegible]	[illegible]+[illegible](特价) 70元	

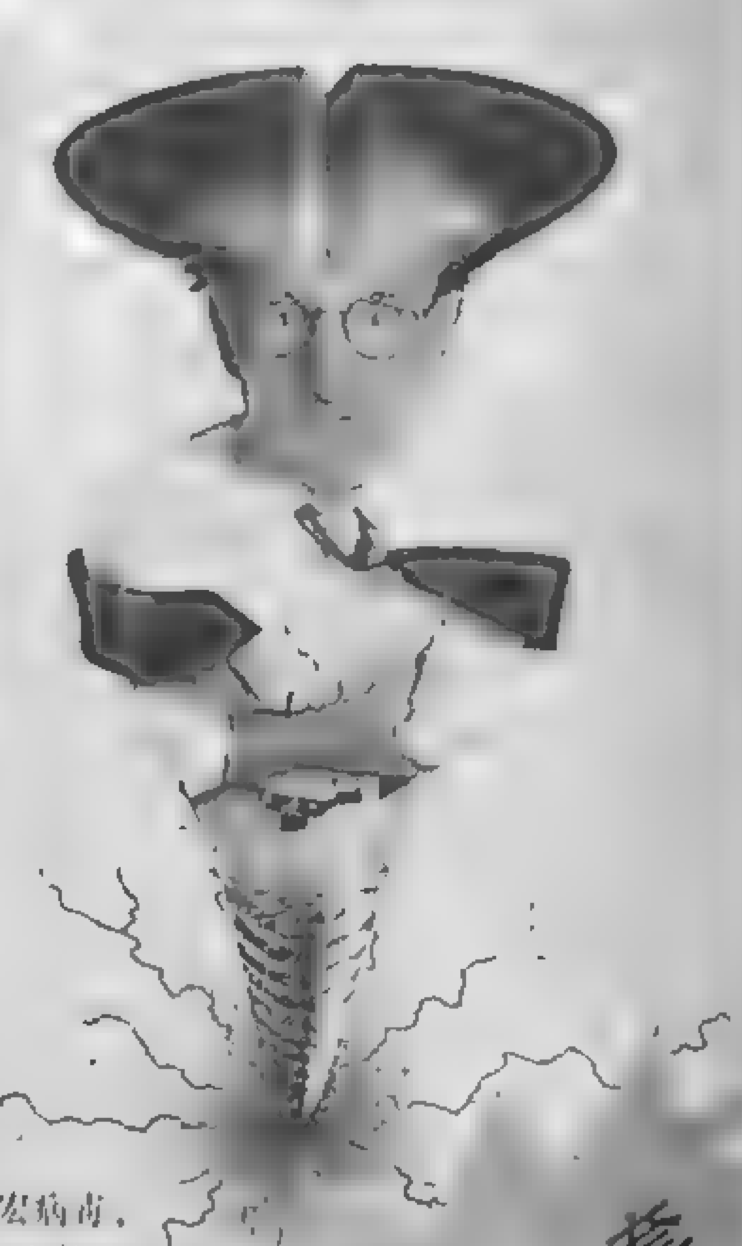
精典合集	
[illegible]+[illegible]	160元
[illegible]3+[illegible]+[illegible]	99元
精品游戏三合一——FIFA96+傲气雄鹰+旋空战将	85元
[illegible](金版)+凯兰蒂亚3+孤胆枪手	170元
[illegible](CD)——[illegible]III+[illegible]+[illegible]+圣域争霸+烽火连天+游戏修改大师	140元
《铁血[illegible]》合[illegible]+[illegible](金版)+大富翁III+钢甲风暴+抗日	190元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		[illegible]	40	杭州晶天		剑侠情缘	35
[illegible]	50	[illegible]	40	炎龙骑士团I	30	超时空战将	30
[illegible]	50	[illegible]II	40	炎龙骑士团II	50	魔兽争霸II	68
[illegible]	50	NBA97	40	新世纪兴亡史	30	世界足球'98	60
[illegible]II	50	[illegible]	40	[illegible]小英雄	30	雷[illegible]	36
[illegible]	50	[illegible]反击战(2CD)	60	其它		断剑	50
[illegible]	50	[illegible]IV(6CD)	98	时空游侠	50	反抗	50
电子艺界		[illegible]II(3CD)	80	[illegible]际风暴(2CD)	38	欢乐大飞车(2CD)	50
[illegible]2	60	[illegible]	50	[illegible]临天下I	33	地球独立日(2CD)	50
玫瑰纹身	60	[illegible]II	68	[illegible]	38	赤壁	40

邮购地址:北京市2069信箱 电话 62237773—12,15 经理电话 62219922 联系人 李文东 邮编:100035

凡一次购货满300元者奖励下列任意软件一套,《小红帽》、《潘朵拉的盒子》、《金发歌蒂》、《英汉通4.2》

VRV 销量第一



在中关村电脑节的“民族软件首都 20 所大学巡展”中，VRV 场场销量第一，为同类杀毒产品销量的十倍之多。

- 国内独家拥有杀未知宏病毒技术
- 国内独家拥有杀 E－mail 病毒技术
- 国内独家能让 Win95、98 自动杀毒
- 国内独家能在大用户招标中总取胜
- 国内独家大中学生欢迎的杀毒产品

看谁能杀未知宏病毒!!!

时　间：1998 年 4 月 24 日下午
地　点：深圳迅邦
见证人：深圳迅邦店面经理　黄亮(0755－3229263，3249823)
事　件：深圳某大型通讯公司的计算机被宏病毒感染，用某流行软件只清除了 6 个文件中的宏病毒，后用另一号称自己杀宏病毒不错的杀毒软件又清除了几个文件中的宏病毒，最后仍有数十个文件用 WORD97 打开时提示“带有可疑宏病毒”安装 VRV 病毒防火墙 20 OC 版后，将上述可疑文件拷贝至 C 盘，屏幕上立刻报警并“发现未知宏病毒已清除”，再用 WORD97 打开这些文件，一切正常
结　论：VRV 实时杀除各类已知、未知宏病毒，令人佩服!
(注：上述的各杀毒软件均为当时最新版本。)

199 元/套

邮购请附邮费 15 元

仔细选择最终选定!!!

联想集团用过许多杀毒软件，久经筛选，最终选定 VRV 在集团内统一使用，因为 VRV 能杀 15000 余种病毒和 2500 余种宏病毒及其变种，公安部、国税总局、国家统计局、中科院、铁道部同样原因选定 VRV。

VRV 病毒防火墙采用真 32 位 VxD 时杀毒技术，自动过滤 Word、Excel 宏病毒　VRV 单机杀毒软件采用人工智能算法和内置病毒模式侦察器，识别未知病毒。

普通杀毒软件杀一次病毒至少几分钟乃至几十分钟，所以谁都不可能做到每天杀毒，而您每天可能和他人交换文件，您刚杀过毒的电脑又会重染病毒。要想解决病毒重复感染的问题，只能使用实时杀毒技术。VRV 在，杀 6 兆的文件只需 0.2 秒，而其他普通杀毒软件时需 3 秒。

[illegible]

北京北信源自动化技术有限公司
地址：北京市北四环西路 29 号方德大厦 6 层
邮编：100083
电话：010－62316728，62330931
Email: syrobj@public3.bta.net.cn

北京市场二部
电话 (010)62577552，62568386
138165758、1391175933(送货上门)

南京信源自动化技术公司
地址：南京市鼓金星村 32－1 号 [illegible]
邮编：210016
电话：(025)4491924，4485851

[illegible]
邮编：200080
[illegible] 1391793910

请访问网址：
http://www.vrv.com.cn
全国诚征代理
提供广告支持

只有 VRV 病毒防火墙，能让 WIN 95，98 自动来杀毒

巴布的冬天

一场期盼以久的大雪过后，北国的冬天终于来了。

枝头的叶子早以落尽，昔日喧杂的蝉鸣也不知了去处，由于天冷，路也少人走，寂寞的长街在斜阳下无声......

春日的播种，夏日的耕种，秋日的收割。季节在规律地走，人也在规律地走，没有大笑，在平平实实中，大家都在正常而规律的过着日子。

冬天没有春天漫无边际地幻想，没有了夏天忙碌的空闲和鼓啃，也没有秋日面对收获的自得，冬天应有一份对四季的思索，应有一份冰天雪地中反思的清灵，更应有一份超然的从容。冬天不再有任何负担，过去的已过去，将来的还要来。

诗人曾说“冬天来了，春天还会远吗？”又说“疑是漫天大飞雪，却是春报闹枝头。”其实，仅是季节而言，冬天和春天也是无法精确分割的，即使是漫天飞雪之中，那冰凉的爽意，那天地一色的阳光，不就是春天先至的脚步声吗？

冬天不会太漫长的，期待也不会太长久。巴布祝愿所有朋友走过冬天，并为即将到来的勃勃之春去准备......

战斗地带
BATTLE ZONE

战斗地带（Battle Zone）
最新上市线报--资料来源（绝密！！）
游戏类型：第一视角即时策略，中文版
出品公司：ACTIVISION
国内上市：上海金仕达多媒体有限公司
合理配置：PC-100MHz/32MB RAM＋3Dfx、
　　　　　PC-166MHz/32MB RAM。
操作平台：PC＋Windows 95。
容量：1CD
售价：未定
游戏内容简介：

公元2XXX，第三帝国和第七和平区的科学家同时发现一些掉落到地球上的陨石中含有一种具有生物属性（能量转换、分裂、记忆）的特殊类金属物质。为此，所有科学家们都在尽一切可能的收集该物质......对我们来说，该物质本身仍是个迷，但是我们已经设法用这种材料制作出了一些令人兴奋的东西。这种金属中的生物元素好象有某种记忆，能使其回复原形。事情很明显，谁掌握了这些物质的特性，谁就能赢得“下个世纪”。

月月有奖　　周周送禮

第三期　巴布大酒店　祝好運哦！

哇！哇！奖品多多！快快填妥以下表格并贴于信封背面寄往金仕达多媒体有限公司上海总部！
可口“大餐”等你品尝！

姓名：	年龄：	E-Mail：	
联系地址：		电话：	邮编：

问题：1、金仕达多媒体即将推出的一款经典游戏是什么？
　　　2、在您所在的城市里，您一般购买正版软件去哪家专卖店？

回答：1、
　　　2、

地址：上海市国权路525号复华科技楼二楼“金仕达多媒体有限公司”巴布先生收，邮政编码200433。
来信截止日期1998年12月31日，以到信日为准！

本期“大餐”《吟游诗灵》（中文版），获奖名单见99年2月“巴布大酒店”

上期“大餐”获奖名单　金程（北京）　刘沫（北京）　许业（上海）　付定彦（重庆）　伊春（黑龙江）

上海金仕达多媒体有限公司

北京办事处：
地址：北京市海淀区中关村成府路227号（祥云楼）202室　邮编：100080
电话：（010）62610597，62753535
http://www.kingstargroup.com.cn

上海总部：
地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：（021）65643055，65112918
传真：65108895　　邮编：200433
E-Mail：bob@kingstargroup.com.cn

为中学生营造轻松有趣的学习环境——《翰林汇多媒体课堂》

英语从初一到高三共计十二张光盘

主要内容：课文简介、课文朗读、课后讲解、课后练习（包含单元练习 [illegible]）、听力训练、语音库、语法库、英文歌曲、诗歌、英语谚语、谜语 [illegible] 使学生可以反复跟听、跟读。
主要功能模块：[illegible]

数学从初一到高三共计十二张光盘

主要内容：软件中采用大量的动画制作，生动的展示了几何的立体图形和平面图形、曲线和直线的变化，有助于学生对概念的理解，更有助于提高空间思维 [illegible] 精选了大量的习题和例题讲解，由浅到深，提高学生的思考能力、分析能力，即时的"错误提示"使学生容易发现自己的弱点
主要功能：知识讲解、复习小节、练习、字典

物理从初二到高三，共计十张光盘

主要内容：软件利用大量的录像资料，通过日常生活中的所见所闻所观所感，向学生们生动的揭示了简单而又深奥的物理现象，强化了学生们的理解和认 [illegible]
主要功能模块：概念讲解、例题讲解、实验、同步练习、复习小节

化学从初三到高三，共计八张光盘

主要内容：软件利用了电脑集声像于一体的特点，学生可以看到真人操作的实验，就象教师在课堂上演示的一样
主要功能模块：例题讲解、综合测试、专题测试、实验讲解和实验测试

语文对应初一到高三每册书，共计十二张光盘

主要内容：[illegible]
主要功能模块：课文讲解、词语解释、专题辅导、归纳小结、作文训练、字典、作者简介、语文常识、复习部分

特别推荐年级套装

套装：*初一年级* 6张 298元/套　*初二年级* 8张 388元/套
初三至高三年级 各10张 478元/套
全国统一零售价：58元/张

翰林汇 多媒体家庭课堂

升学与升级同步——翰林汇教育软件升级新概[念]

凡购买"翰林汇多媒体家庭课堂"年级套装的用户升级到新年级套装享受
五折 升级优惠(凭用户升级卡)
单片装用户升级到新年级套装享受 *八折* 优惠(用户需退回旧盘)

共同成长 相伴升级

翰林汇软件经销网络

连邦 赛乐氏 正普 万众合力 里仁 圣比尔 兴四方 大恒 鸿达 中青旅新 金山顶尖软件销售组织及北京各大商场 书店
北京地区技术服务 免费邮购 热线电话：010-62572100 62571600-134 网址：//www.highly.com.cn
各地咨询服务电话：
香港00852-24022115/上海021-62794370/成都028-5564790/武汉027-87863629 [illegible]

翰林汇 HIGHLY GR[OUP]

主要内容：Photoshop5 全新特点以及所有工作栏命令详解！超大容量 30 段 avi 动画表式讲述了十个 Photoshop5 制作的广告效果实例：十种经典特效字体制作流程：十段 KPT3.0、BLACK BOX 外挂滤镜的实战技巧和制作实例。ADOBE 画廊内含 60 余款精美平面作品欣赏和制作方法，内含 Photoshop5.0、3DS MAX2.5、PROMIRO4.2 所有美术专业词汇表及说明!

赠送精美教材
180页/16大开本

该书全面讲述从电脑美术原理：PhotoShop5 功能键的特点、广告效果图和特效字的制作流程：对 KPT、Blackbox、EYE CANDY3.0 等多种外挂滤镜命令进行详细解释：加上 Photoshop5 的疑难解答。

零售价：69元

诚征全国代理商

电子工业出版社出版
杭州南北电脑技术公司总经销
公司电话：(0571)8079935、8073048

邮购地址：杭州市教工路7号南北电脑软件部收(免邮费)　邮政编码：310012

第3波 片片强打 月月惊喜

如果您真的喜欢Game，那么我们绝不怕盗版

12月惊喜—《装甲指挥官》整装发售

上市热卖中

★首发当天北京地区赠100件特制仿真战斗服
★首发当天在其余地区赠50件特制仿真战斗服
★12月12日与《电脑商情报》举办《装甲指挥官》有奖图例收集活动。详情请见《电脑商情报》。
★12月2日－12月30日与《电脑商情报》举办“最酷MECH COMMANDER”有奖造型评比活动。详情请见《电脑商情报》。

赠 金属徽章 战斗贝蕾帽

¥148

12月北京大恒、联邦、天津津科、上海东海、郑州光大通信、陕西辉煌、广州天高行同时首发

12月惊喜—宝剑出炉

¥14

★玩《剑魂》让您永远找得着北－－送指北针

★首发当天将赠送大量精美壁饰

★系列征文活动即将展开

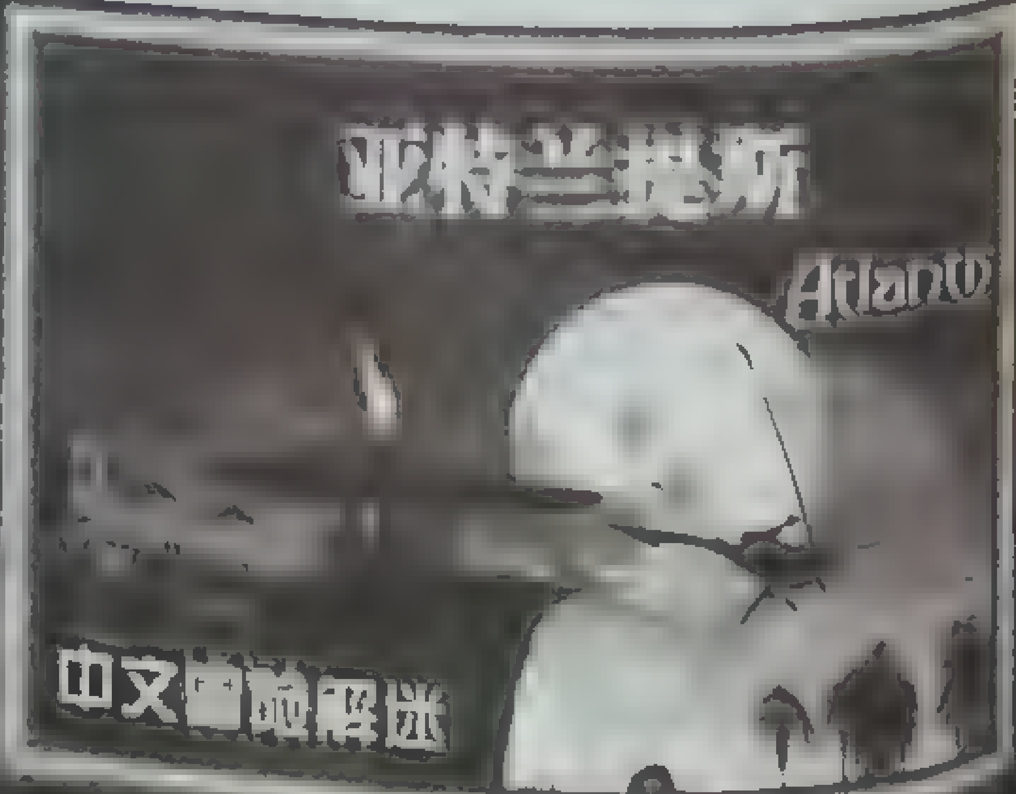
紧密筹划中　请密切关注

圣诞惊喜—《亚特兰提斯》巨幅布艺当场送

★首发当天将赠送5幅3米X 2米巨幅布艺—亚特兰提斯

★所有产品内赠精美300块装拼图游戏

★举办‘梦中的亚特兰提斯’绘画大奖赛！



4CD简体中文版 ¥148

99年1月粉墨登场，敬请期待

第3波软件(北京)有限公司

新型态战略RPG游戏

诚招各地经销商

古文明霸王传

LORDS OF ANCIENT KINGDOM

双CD98元

第3波

12月上市

全彩说明书

彩色吸塑地图

三线多结局战略角色扮演游戏。
…上更换武器后可以立即看到新造型！
…娇姿艳质的众家美女性格各异、伴随您畅游天下！
…主角善恶殊途、剧情完全独立结局众多且不同。
…、技击、奥义、个人必杀技、情侣合技互争高低。
…可以联手使出剑术、枪技、法术、兽术等合击。
…动、接任务设定让您的旅途更添几许曲折。
…们有自己的特有系统、好好培育、快快长大。

宇峻科技倾全力制作之全新系列

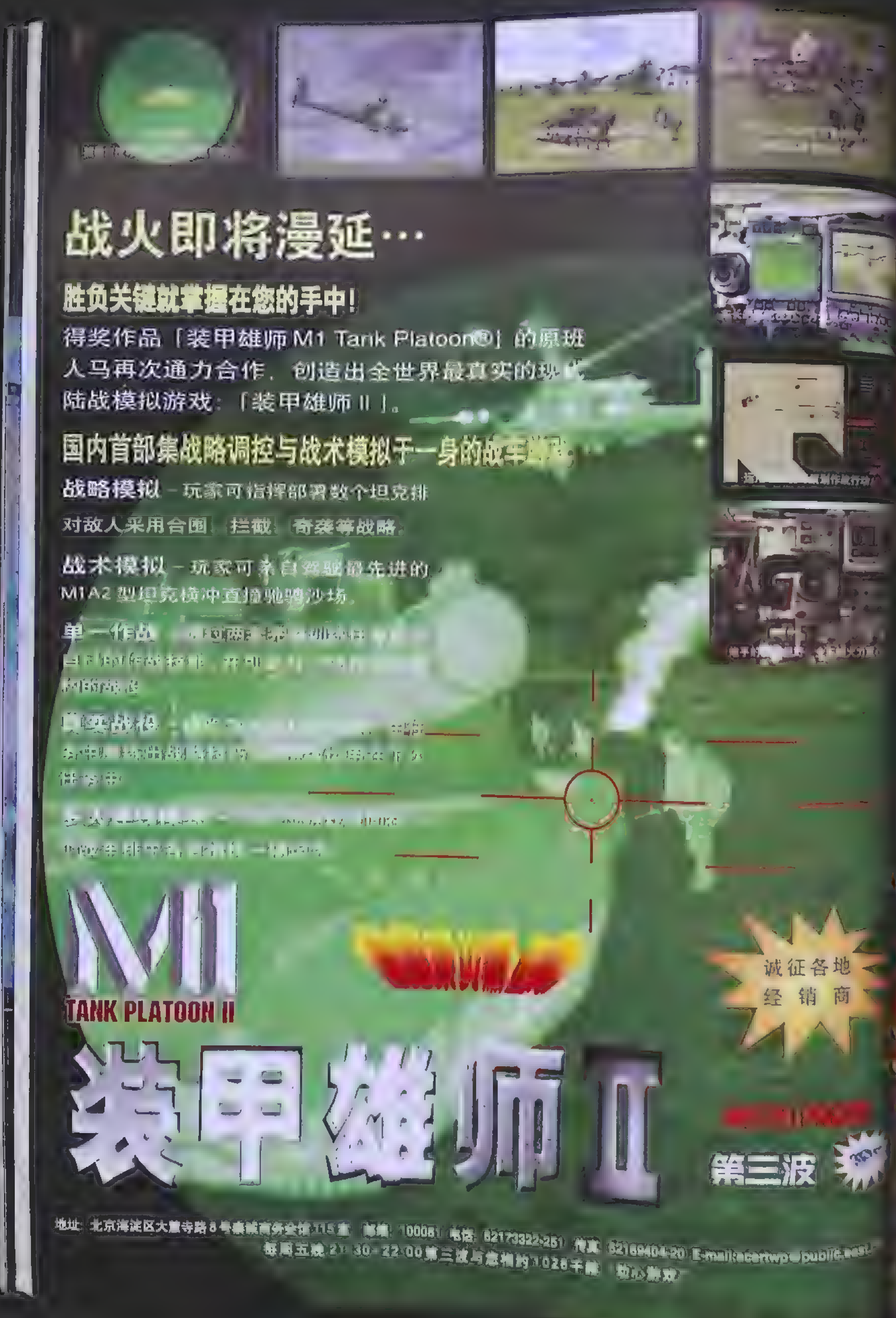
址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室　100081
话：(010)62173322-251　传　真：(010)62189405-20
…ail: acertwp@public.east.cn.net

每周五晚21:30～22:00第三波与你相约1026千赫“动心游戏”

剑魂
玩剑魂时让您永远找得着北——送指北针
系列征文活动即将展开
十二月宝剑出炉
BY GAMERS, FOR GAMERS
地 址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室 100081
E-mail: acertwp@public.east.cn.net
每周五晚21:30 22:00第三波与你相约1026千赫

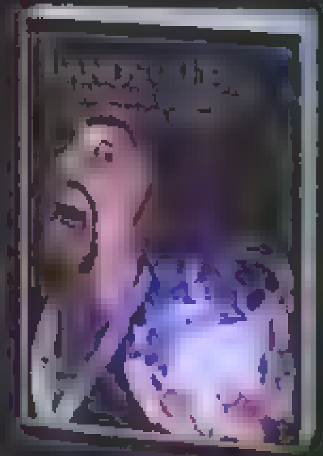
Top100上榜七周
飚升至12名
即时策略
MICROPROSE
FASA INTERACTIVE
FASA CORPORATION
MECH COMMANDER
装甲指挥官
十二月全面上市
¥148
第3
地 址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115
电 话：(010)62173322-251 传 真：
E-mail: acertwp@public.east.cn.net
12月北京大恒、天津津科、上海东海、郑州光大通信、陕西辉煌、广州天高行同时

一个不能失败
一个千载难逢
的冒险机会！
4CD¥148
用最新的图形同步技术，展显逼
的效果甚至最细致的口形都模仿
栩栩如生。
运用高超的图形技术，绝对能说服您相信自己身处于那神秘大陆之中
亚特兰提斯的全貌，左侧的火山同大型的宫殿，表现了亚特兰提斯宁静的一面。
亚特兰提斯
CRYO
Atlantis
中文版
址：北京海淀大慧寺路8号泰诚商务会馆115室 100081
话：(010)62173322-251 传 真：(010)62189405-20
ail: acertwp@public.east.cn.net
每周五晚21:30 22:00第三波与你相约1026千赫"动心游戏"


战火即将漫延…
胜负关键就掌握在您的手中!
得奖作品「装甲雄师 M1 Tank Platoon®」的原班人马再次通力合作，创造出全世界最真实的现代陆战模拟游戏：「装甲雄师 II」。
国内首部集战略调控与战术模拟于一身的战车游戏
战略模拟－玩家可指挥部署数个坦克排
对敌人采用合围、拦截、奇袭等战略。
战术模拟－玩家可亲自驾驶最先进的M1A2型坦克横冲直撞驰骋沙场。
M1
TANK PLATOON II
装甲雄师 II
诚征各地经销商
第三波
地址：北京海淀区大慧寺路8号泰诚商务会馆115室 邮编：100081 电话：62173322-251 传真：62169404-20
每周五晚21:30-22:00第三波与您相约1026千赫

卡车也疯狂
赠：精美原装卡片一套
你是酷劲十足的「卡车司机」，在遥远的「酷路酷酷」星球上执行如「保镖」般的绝地任务。
游戏任务多达八十余种，包括竞速、收送货、战斗、夜行、障碍超越等。
支援多达八人的网络连线功能，让玩家们携手合作或一决雌雄。
涡轮增压、转轮机关炮、超重量拳击手套、急冻枪等「爆力装备」任你横行霸道。
雷达导航图，明确指引你的目的地和方位。
夸张的武装、震撼的音效，听一听电台外星DJ讲笑话，播放流行金曲。
完全中文版
成都市永乐光碟有限责任公司
地址 成都科华北路裕鑫苑1-4-2 邮编 610041
北方业务部 010-62324066 62393530 62393499
西南业务部 028-5223233 5223469
东南业务部 021-64193772 64791655
诚征分销商
永乐光碟

《银翼杀手权威攻略指南》本书为玩家提供了最为详细的全面攻略，图文并茂地详尽展示了所有剧情分支、线索，同时还附有关于电影《银翼杀手》的大量未公开资料。是值得所有玩家、影迷珍藏的高品质书籍。《银翼杀手权威攻略指南》全书厚达近20[illegible]页，图片500余张，采用国际标准高级胶版纸印刷，12月初隆重上市。建议零售价：48元

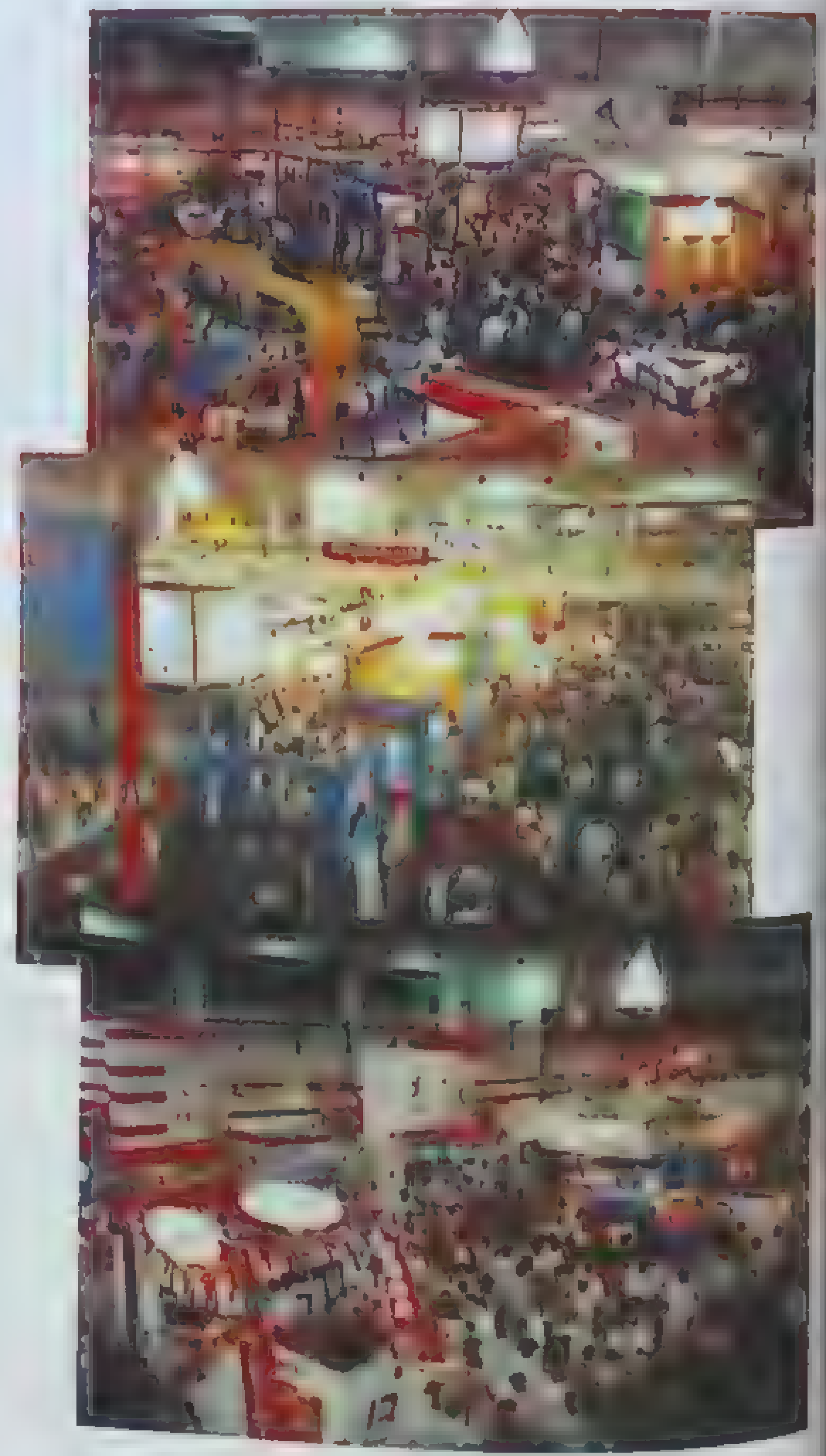


《黑暗王座II官方攻略[illegible] Westwood历时四载[illegible]心制作的游戏巨作[illegible]BradyGames策划完成的官方攻略，由新天[illegible]倾力推出中文版。书[illegible]涵盖了游戏中三大地[illegible]最为详尽的地图，及[illegible]有武器、装备、道具[illegible]魔法的一切资料，并[illegible]大量文字和200余张[illegible]片告诉你《黑暗王[illegible]的一切秘密，极具实[illegible]价值和收藏价值！全[illegible]厚达250页，图文并[illegible]采用国际标准胶版纸[illegible]刷，建议零售价：[illegible]

参展邀请

'99 第七届北京家用电脑及软件展览会

家 FAMILY COMPUTER



展览地点：
北京·中国国际展览中心

展览时间：
1999年1月28日至2月1日

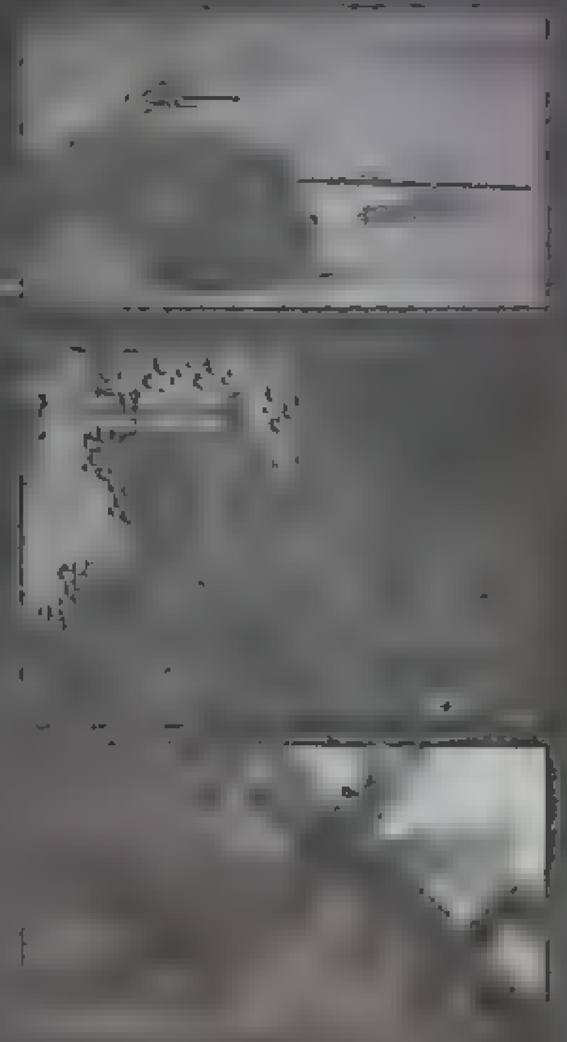
主办单位：
中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会科技计算机商会

承办单位：
北京市海淀区商会科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

联 系 人：李 捷 小姐　李卫平 小姐　赵 军 先生　王贵生 先生
咨询电话：62544050　62543916　62555379　62622832　68296358　68296412

公司继《天惑》之后，三年一剑全情奉献贺岁力作——

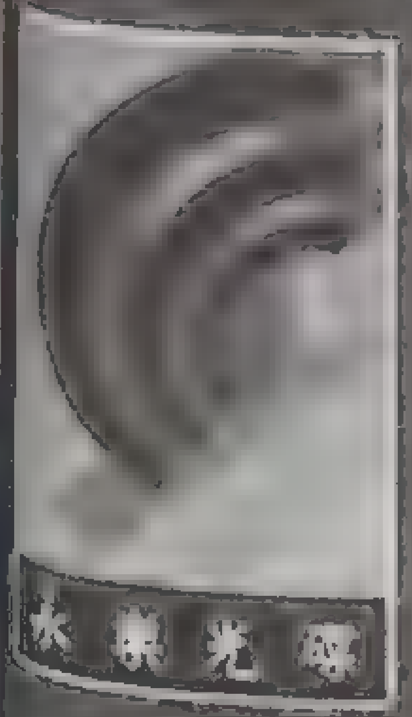
世纪战略



回合制战略游戏，超强人工智能，百玩不厌；
涵盖本世纪各年代世界军事装备 300 余种；
12 种基本地貌构筑莫测世界；
16 位高彩色图像，全部原创音乐，逼真再现战争场景；
从士兵到将军，由你一手选拔、培训；
极精美片头动画拉开帷幕，超强动感、振撼人心。

百年一战，王、寇谁人？！

世纪末玩世纪战略



永乐光碟发行

北方业务部
010-62340066 62393530 62398499

西南业务部
028 5223236 7223469

东南业务部
021-64791655

诚征经销商

家佳 HOMESTAR 欢迎进入鸿达精品光盘世界 家佳 HOMESTAR

精华

SOFTWARE 软件

《软件》杂志配套光盘:流行软件快车,紧跟 Internet 时代潮流

18 元/套(月刊)

- 杂志精萃 荟萃当月《软件》杂志全部内容;
- 学习园地: 月月传授您一套软件的全部经验, Photoshop 篇、FrontPage 篇、Windows 篇、硬件…… 即将陆续推出;
- 杀毒特区. 提供国内知名杀毒软件的最新升级版本,讲解杀毒技巧;
- 厂商展示. 提供国内外最新软件的试用版、展示版和赠送版;
- 电影经典: 每期推出一个系列:故事、剧照、精彩片段,007 系列、科幻系列、动画片系列……
- 软件快车: 每期提供几十类超过 300 个最新版共享软件,轻松安装、学习和使用;
- 游戏天地. 大量游戏相关资讯、当月流行游戏攻略、月月更新的游戏秘技库。成为游戏高手从这里开始。

《多媒体世界》杂志配套光盘: 图文并茂、充分展示多媒体新技术、新产品

18 元/套(月刊)

- 电脑美术: 从入门到实战学习美术设计软件、展示电脑美术作品;
- 电脑音乐: 学习电脑音乐基础知识、制作、编辑和合成技术,欣赏优秀作品,
- 多媒体博士 从问题入手,全面讲解多媒体相关技术各种技巧,
- 软件学堂: 每期提供 20 - 30 种共享软件的多媒体教程,全程语音、详尽操作演示,
- 游戏世界. 《风云》游戏的电影版多媒体攻略,国内外新游戏体验版。

北京鸿达电子新技术研究所制作 电话:62560328 E - mail: homestar@ public3. bta. net. cn
北京市海淀区学院路 37 号鸿达电子 邮编:100083 网址:http: //www. homestar. com. cn

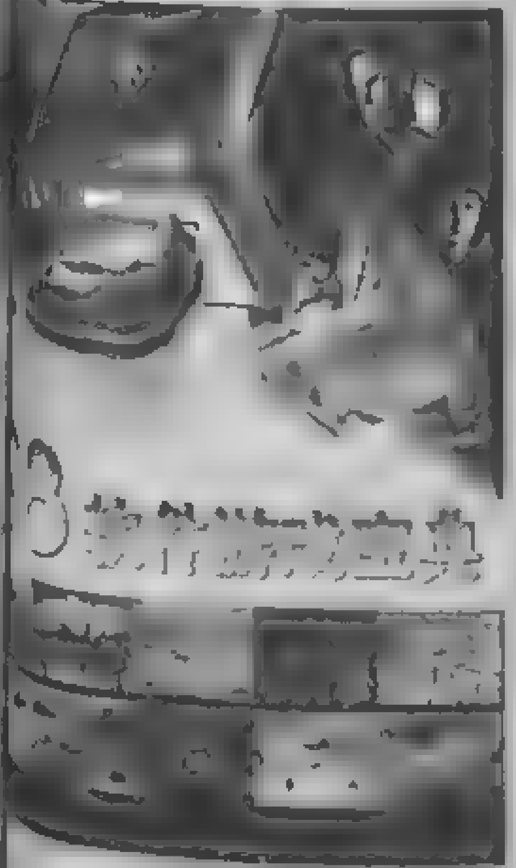
家佳电脑文摘:
一本你可以信赖的好书,两片你可以珍藏的光盘

38 元/套
(两月一期双 CD)

- 新闻回顾:每期收录计算机行业重大新闻,超过 1000 条;
- 学习园地: 收录了 VB、VC、Delphi、Java、VF3、Photoshop, 等近 20 种流行软件的学习方法、技巧,高手初学者都需要,
- 硬件大师: 收集各种硬件价格、评测数据、实用文章,提供攒机帮助;
- 软件天地. 紧跟 Internet 网络,近百个新潮实用软件,中文化 + 详尽使用说明,
- 电脑门诊. 囊括了软件、硬件、网络三个部分几百个问题,帮您即时解难,
- 网上世界 教授网络知识、提供网络资源、指导新手上网、帮助高手用网,
- 网上生活. 了解网人网事、体验网络情怀、抒发上网感受、多篇网上情感小说,
- 游戏世界;游戏新闻、游戏攻略、修改大法、新游戏试玩、补丁大全等等;
- 影视快报. 历届三大影展资料、国内外电影快讯、新片先睹、经典影片点评;
- 光盘采购指南: 荟萃市场流行光碟精品,分类比较、客观评测、指导购买,

即将开通栏目,敬请期待:

书籍、报刊订阅指南、三维制作技巧、平面设计专辑、英语广场……



98 游戏宝典:游戏迷的乐园

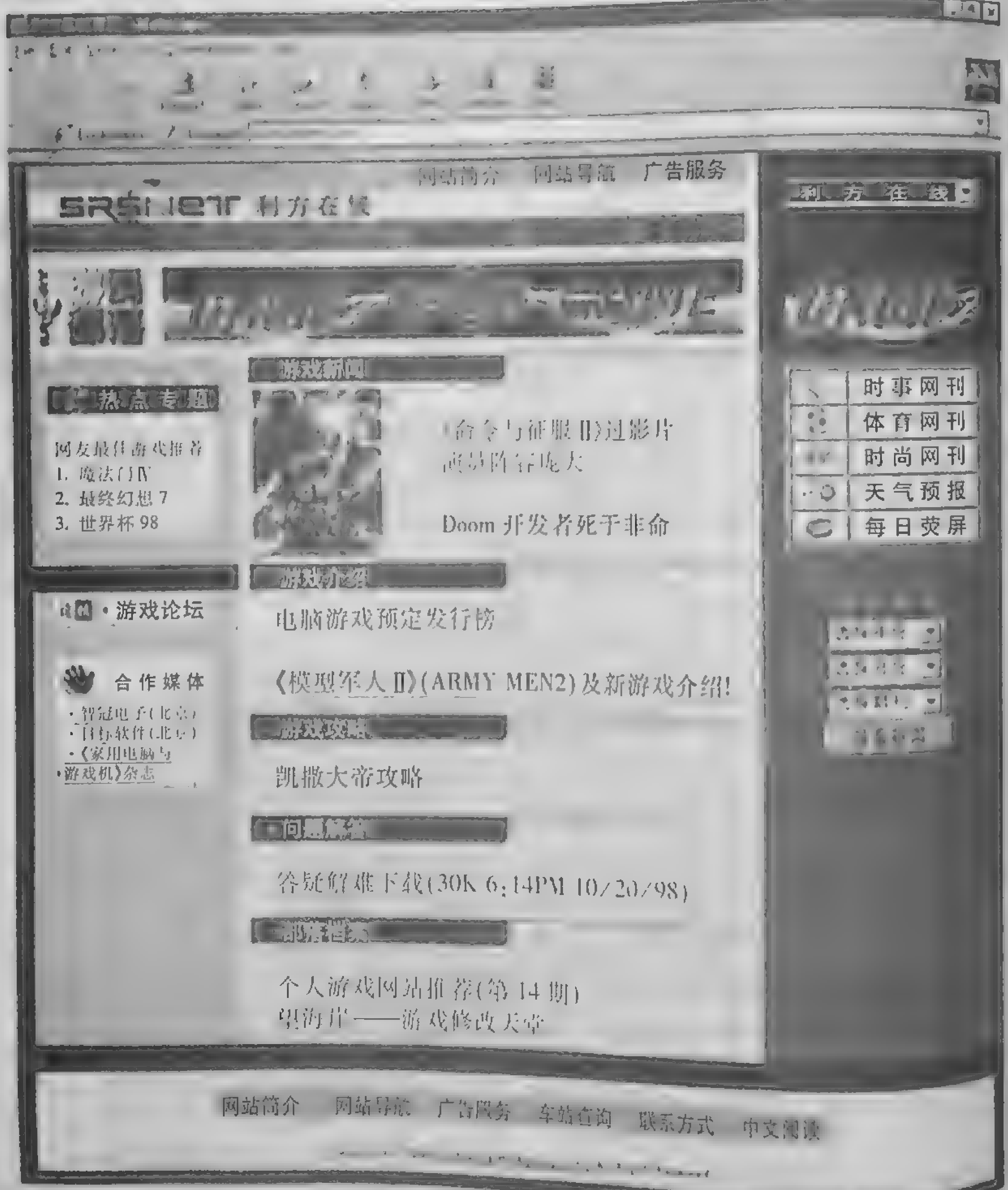
22 元/套(月刊)

先睹为快: 1998 年美国 E3 展特报 · 1998 年春季东京游戏展报道 · SEGA Private Show 98 春季展特报 · 最终幻想Ⅷ特报 · Dreamcast 特报 · 勇者斗恶龙Ⅶ特报
独步江湖: 星际争霸史上完全版攻略 · KKND Ⅱ攻略 · 玩具军人全攻略 · 世界杯 98完全操作手册 · 盟军敢死队 COMANDOS 攻略、阿猫阿狗百宝箱 · 银翼杀手全攻略 · 最终幻想Ⅶ全攻略 · 魔法天尊 (Lord Of Magic) 攻略 · 神话 (Myth) 攻略 · 起义 (Uprising) 攻略 · 凡尔赛宫廷疑云全攻略· ··近百款经典游戏攻略
孤独求败: 魔域幻境完全秘籍 · 魔法门六 · 梦幻西餐厅 · 圣殿之谜 · 超级酒店大亨 · 美国职棒联盟 99 · 卡曼契黄金版 · Office97 也可开飞机· · · 300 款游戏锦囊秘籍
当落我手: 十余类超过 100 个最新最酷的共享软件 · 近百款桌面主题、屏保、开机档 · 200 余款游戏 Patch 档、更新档、地图编辑器 ……只要是你想要的,都会在这里找到
新片风采: 风云演示片段 · 创世纪九代演示片段 · Star War: Force Commander 演示片段· · ·

北京鸿达电子新技术研究所制作 电话:62560328 E – mail: homestar@ public3. bta. net. cn
北京市海淀区学院路 37 号鸿达电子 邮编:100083 网址:http: //www. homestar. com. cn

http://www.srsnet.com/

SRSNET



SRSNET 利方在线

您可以看到游戏新闻、最新的游戏介绍、得到游戏攻略、游戏补丁、升级模块、参与玩家自己的投票板、进行实时聊天、实时讨论

利方在线游戏网站游民部落
每天吸引着上千名来自世界各地的游戏玩家,
您可以实时在网上与别的玩家进行交流,
欢迎来到利方在线的游民部落

利方在线网址
http://srsnet.com/
利方在线游民部落网址
http://games.srsnet.com/
欢迎与网站编辑联系
wangning@richsight.com

一、电话游戏怎么玩:

[illegible]网上CHAT[illegible]

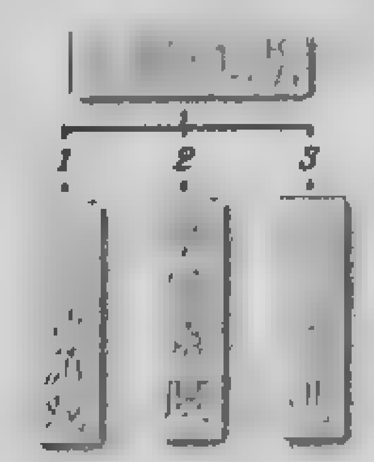
现在，你[illegible]拨打热线010－26270000[illegible]

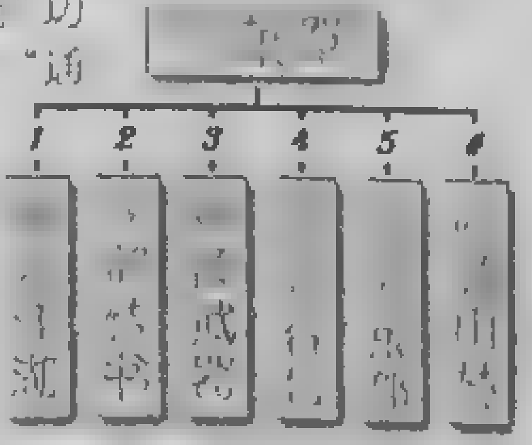
[illegible]"乐之声"电话游戏不需要任何计算机设备，[illegible]了。可以说，在"乐之声"电话游戏中，电话按键就是"键盘"[illegible]

其他介绍参见1998年《大众软件》第7、8、9期相关内容。

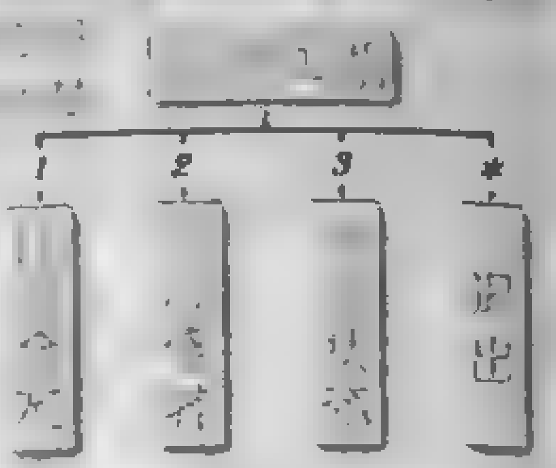
二、笑傲江湖游戏简介:

全国首款"即时战略＋RPG"的电话游戏，[illegible]的MUD。游戏之所以取名"笑傲江湖"[illegible]生的大作[illegible]。游戏中人物众多、地点丰富、情节曲折。随着游戏的深入，当代著名的武侠小说中各种精彩绝伦的场面就会全部展现在玩家的[illegible]中。作为一个江湖的儿女，玩家不仅要行侠仗义，快意恩仇，还要为争夺武林盟主的荣誉而不断努力奋斗。当然，[illegible]缠绵、凄美艳丽的感情故事也会时常伴随在玩家的身边。另外，该游戏独特的"自我完善"功能，让所有玩家都极难产生"通关"或"爆机"的感觉。酷不酷？



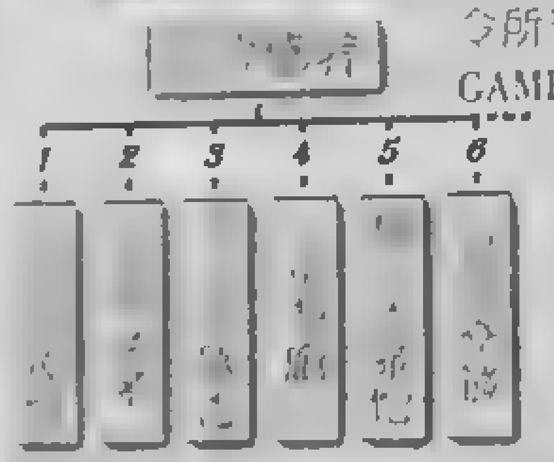


明朝末年，武当、少林、等十七大门派人才济济，门下弟子多是仗剑独行，笑傲江湖，行侠仗义之[illegible]



[illegible]再勇敢地与其他侠客进行比[illegible]比金子还珍贵的江湖声望，从而提[illegible]

[illegible]，你在某月的月底成为了本派的掌门，然后是



令所有侠客仰慕的武林盟主。GAME OVER？错！！差的远呢！如果没在天下英雄榜中露脸又有什么用（获奖）？再者，万一哪天有个闪失，妈呀！轻者名誉扫地，重者筋骨寸断。这就是江湖，一个由成百上千个侠客组成的[illegible]虚幻的江湖。（未完待续）

三、陆续推出以下栏目:

《[illegible]》——将刊登各位玩家游历"江湖"的心得[illegible]（请在热线中进入"玩家俱乐部"给"乐之声"工作[illegible]）

《[illegible]》——江湖形式瞬息万变，世事沉浮[illegible]30年河东，30年河西。每月江湖动态将及时[illegible]中现任的武林盟主以及各派掌门[illegible]

《[illegible]》将专门刊登"笑傲江湖"中众位侠客[illegible]

[illegible]"乐之声"电话游戏专栏将在《大众软件》杂志上长期开办。

四、乐之声电话游戏热线号码:

北京(以及其他为尚未开通热线的城市)：
010－26270001——"笑傲江湖"全国热线。(正式版)
010－26270002——"笑傲江湖"闲人专线。(新手试[illegible])
010－26270003——[illegible]
告以及全国热线联[illegible]
010－26270005——"乐[illegible]
010－26270008——"乐之声"[illegible]
上海：52882200——"笑傲江湖"[illegible]
52882202——"笑傲江湖"闲人专线。
52882208——"乐之声"[illegible]
石家庄：160－1212。
贵阳：98679888或9500179888。
乐之声电话游戏咨询热线：010－64971912，64971913

大型集成化英语听力教学软件

听霸

CD-ROM

美国麻省理工学院教授张立文博士提供原声录音资料

Just you want!

听力初步

分专题对中国人的所有听力障碍进行详细分析，从国际音标入手，为您的发音打下坚实基础

词汇精进

初级、四级、六级、托福词汇强化训练系统，并附全部GRE难词详解

应试宝典

真题剖析、单项强化、实战模拟。内含四、六级听力试题各30套，托福新型题14套

美语新闻

慢速新闻、标准新闻各一百余篇

走遍美国

以30集悬念剧形式，在美国本土同几十位不同阶层人士面对面交流

电影精选

10部奥斯卡金奖名片片段集锦，边看边听边学

精品赏析

英美经典录音，涵盖克林顿，马丁·路德·金等名人演讲、欧美流行金曲、史泰龙，卡斯帕罗夫，泰格·伍茨等偶像明星、二战风云及现代英美的社会、经济、环境等热门话题

泛听园地

为您创造一个愉快的学习环境

双CD/98元
另赠
300页配套教材

[illegible]北京市中关村北一条2号[illegible]205室(100080)
足实公司收(免邮费，[illegible]会员6.5折优惠)

足实公司 七彩城公司联合出品 电话：(010)62636323 62631861

全球首部实时三维冒险游戏

★ 改编自同名科幻影片——当年好莱坞十大卖座片，国际影星哈里森·福特主演特约在同名电影中担纲主角的好莱坞顶尖明星友情演出

★ 实时冒险游戏，完全互动——突破性的实时故事结构使得每次游戏都会有不同的经历。你将与超过70个以动态捕捉技术制作的人物打交道，他（她）们全部具有独特的个性、智能与活动时间表

★ 4CD中文版、完全超值的享受　4张CD中融入了100个具有互动的场景和上百个三维人物模型。全程中文字幕，在保留了原作的艺术风格的基础上进行了本地化

★ 前无古人的声光效果——令人眩晕的视觉效果，以烟、雾、火、雨等效果营造的氛围将实时地影响你的行动。上百万种颜色的全屏幕、流畅的高分辨率的画面再现影片的效果。实时光源效果真实地表现了自然光源的方向、色彩、强度、渐变和移动。丰富的多轨录制的环绕立体声效果制造了一个令人投入的游戏世界

内含《盟军敢死队》、彩色说明书、作战白皮书、主题鼠标垫及精美大海报

零售价：148元

《银翼杀手》权威攻略指南——即将全面上市！ BradyGAMES正式授权、Westwood提供详细尽内幕资料，每位梦想成为优秀银翼杀手的玩家必备

“科技无限、创意生活”，不断为全国玩家奉献精品娱乐产品是新天地多媒体一贯追求的目标。将著名娱乐软件的官方权威攻略译本引进国内是新天地多媒体献给游戏迷们的又一份厚礼，彻底剖析游戏的方方面面，揭示制作过程中各种“绝密”的相关资料。每本全球发行的权威官方攻略译本都是玩家攻关和全面了解游戏的不可多得的精品，与国际制作标准接轨的精美印刷更增加了她的收藏价值！

“在恐怖中生活很痛苦，不是吗？”

2019年的洛杉矶，对于一个新的银翼杀手来说绝对是个危险的地方，安全并不是工作的目的，要为了退休以后做打算。当然还要让复制人的退休——这是他们的说法，你的任务是杀死克劳维斯和他的帮凶，然后你才有足够的退休金。新来的，说起来容易做起来难。

“为了继续玩下去，你必须生存！”

★ 详尽的游戏攻略　-帮助麦考依一步一步地破案

★ 详尽的游戏流程图·　列出游戏所有的发展路线，以及中间碰到的问题和解决办法。帮助你达到任何一种理想的结局。

★ 提供全部的线索——一些在KIA中无法找到的线索

★ 赠送关于电影《银翼杀手》的大量资料，电影迷不能错过

★ 全书7万余字，近200页，图文并茂。

零售价：48元(暂定)

SunTendy INTERACTIVE

北京新天地互动多媒体技术有限公司

地址：北京市982号信箱　邮政编码：100091

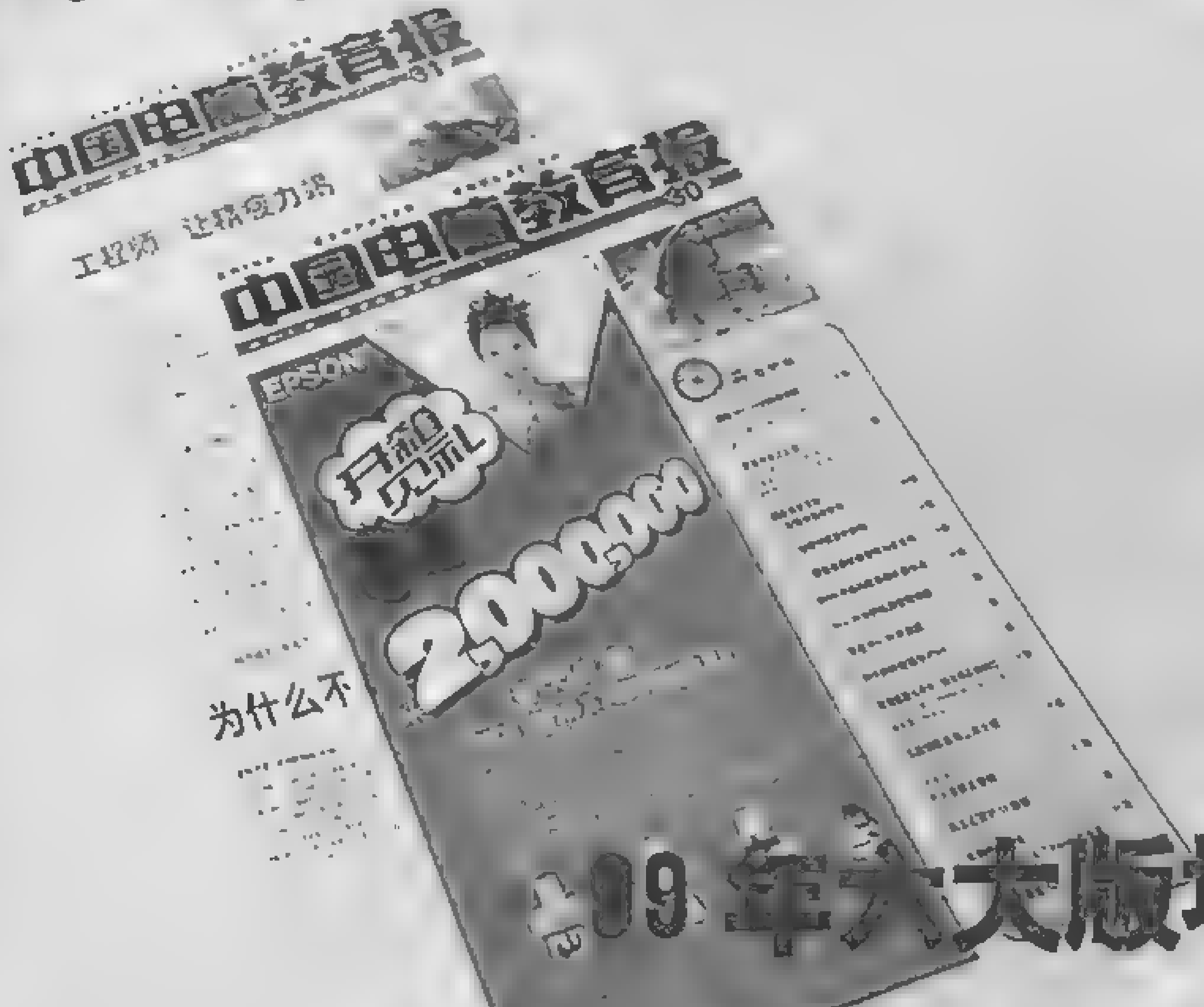
电话：[illegible]　传真：[illegible]　联系人：钟少贡　刘燕生

欢迎《中国电脑教育报》订阅

全年订价：75元　每期44版　全年50期

邮发代号：1-170

可索报试读



99年六大版块

50余个栏目　内容更加丰富

1、电脑文化丰富生活，开阔眼界

2、市场信息为您服务，产品行情购买参谋

3、普及软硬件知识，推动电脑应用

4、提高电脑教学水平，提供培训信息

5、鼓吹网络文化，普及网络知识

6、游戏玩家的天堂

全国邮局均可订阅　每周三出版　4开44版　月定价：6.25元　年定价：75元

社址：北京复兴路戊12号恩菲科技大厦425A　邮编：100038

联系电话：(010)63955842　网址：www.cce.com.cn

欢迎订阅

家用电脑与游戏机

Family Computer & Game Machine Monthly

《家用电脑与游戏机》月刊由科学普及出版社主办，创刊于1994年6月，是中国大陆地区最早出现的专业游戏媒体之一。四年风雨走过，《家用电脑与游戏机》坚持寓教于乐的办刊宗旨，读者至上的办刊方针，融电脑知识普及与电脑游戏评介于一体，学习与休闲并重。让您在轻松写意中掌握电脑知识，遨游游戏世界。

1999年，《家用电脑与游戏机》将在已有基础上加入全新的办刊理念，在新的一年，计划多多，新意多多。

时效性：拥有专业资讯人员密切关注海内外业内信息，我们有信心把最HOT的信息资料送到您的手中，让您及时了解动态走势，把握业界脉膊，

专业性：软硬件菁华汇集一堂，以敬业尽职为本分，以准确翔实为最基本的要求，我们双手捧出的是作品，绝不是产品。

互动性：为感谢广大读者的厚爱，在新的一年中将计划有一系列与读者互动的回报活动，好戏连台，一年到底，绝无冷场，敬请期待！

休闲性：与您神交已久的小编，圈内资深撰稿人，风格流畅洒脱，亲切生动，见解深刻，为您奉上道道精神美餐，请勿错过！

1999年，让我们同迎新世纪的到来。

《家用电脑与游戏机》为月刊，16开，正文108页（不含广告），彩页16页，单价6.8元，全年81.6元。

订阅：全国各地邮局　　邮发代号：82－622

通信地址：北京2069信箱　　邮编：100035

电话：010－62237779，62237775－11　　传真：010－62219955

现在的30人。今后的发展也许不会象当初那样冒进，但肯定还是要进去的！20万收购新游戏，我们认为是目前比较可行的一种方案。因为单纯从游戏的开发制作的费用来讲，肯定要大于20万，而赤壁源程序公开以后，国内玩家在源程序的基础上开发出新游戏，我们在择优收购，将是一宗很合适的买卖！

记：前导公开"G"档案，难道不怕竞争对手从此获利吗？

张：考虑过，但我们不怕。而是怕不被对手注意到。

记：为什么？

张：为什么国产游戏没人玩？中国的游戏为什么形不成产业？我们的游戏除了模仿之外还剩下什么？我们有怕的必要吗？（张立波的情绪明显的波动起来，看起来这一连串问题在他的脑海萦绕了许久）说实在的，目前的国内游戏制作水平和国外相比差的太远，不要说和国外大的游戏制作公司相比，就是一些中小型公司、工作室做出来的东西在水平上也要大大强于国内许多公司的所谓大作。资金是一个方面，但我们的经验、我们的创意都太贫乏，怎么能出好游戏？我们为什么不可以把心胸放开点、眼光放远点？大家不要有什么门户之见，多交流交流，好的想法大家一起开发、共同进步？！等国内的整体水平提高了，可以和国外抗衡的时候，再开宗立派不迟！如果再一味的自我封闭、一味的模仿，那么等待我们的只有一条路，大家应该很清楚那是什么。我们游戏产业有过前车之鉴，就是游戏卡。当初国内多少厂家立足开发于此，但由于不进行交流，仅仅在模仿的基础上略加改造，就推出号称国产的游戏卡，结果怎样？全军覆没！现在一统天下的全是进口游戏卡，顶多是国内组装的。

我们前导就是出于这个想法公开赤壁源程序的，目的就是要大家相互了解，相互学习，看清楚一个游戏它的制作过程，成功在哪里？不足之处又何在？趁赤壁在国内游戏界还算是一个成功之作，趁赤壁本身还有可以开发利用的价值。如果再等个一两年，谁还会研究，早过时了。假如这次赤壁源程序的公开能刺激国内游戏产业的发展，前导就是做出再大的牺牲也值了！

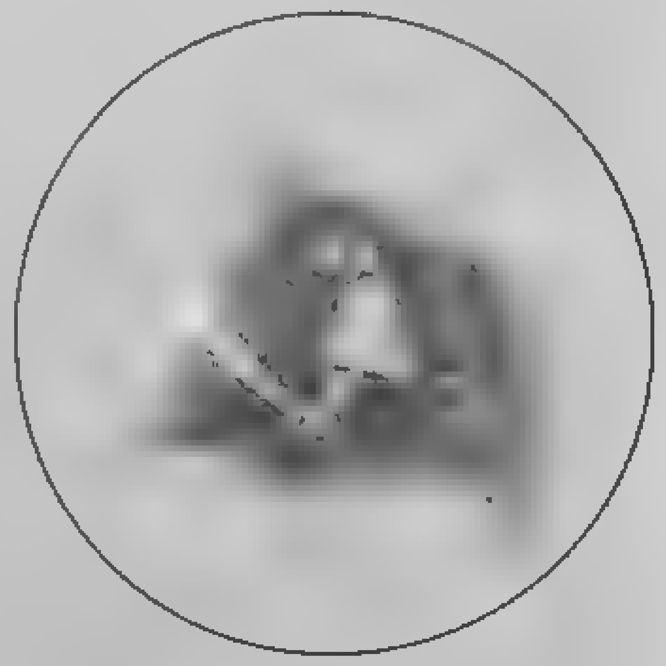
记：看来前导经历了前一段的挫折之后，有了很大的变化，无论是从体制还是从思想上。您能不能谈一谈前导公司当初跌倒的原因是什么？虽然时隔数月，大家还是很关心那一段经历的。

张：这没有什么好隐瞒的，除了投资方撤资、盗版猖獗这两个主要因素外，当时前导本身也存在着很大隐患。首先是企业内部运作方面的原因，造成开发成本太高，几乎是出一部游戏就赔一次钱；其次是队伍膨胀太快，盲目乐观，管理又没跟上，结果是人力、物力的大量浪费。最终导致了前期前导公司的失败。

记：那么前导在经历了挫折以后，总结的经验教训是什么？

张：我们也反思了很久，今后前导将不再独立开发制作游戏，而是将好的创意承包出去，给一些小的工作室，通过合同制加以约束，由他们完成制作。这和国外许多大公司的运作体制基本相同，对合作双方都有好处。而且这种方式也将成为以后国内游戏制作的大趋势。

记：前导下一步该怎样走？打算什么时候杀回游戏界？



张：公司现正在做一个网上教学的教学软件，与许多资深讲师、教授一起交流研讨、共

同开发，要和以往[illegible]模式的教学软件不同，力争做成一个全面的、智能化互动式教学软件。同学生只要拥有一张光盘，除了能完成里面的练习以外，还可以通过网络把练习作业传到特定的处理中心，处理中心将在几秒钟内处理分析学生的作业情况。然后结合每个学生不同的错误、弱点有针对性的再出一系列全新的练习分别传到学生手里，直到该学生完全掌握了这一类型的练习为止，就象老师面对面亲自辅导孩子一样。该软件目前还处在开发阶段，但我们看好它的前景。至于游戏界，前导公司[illegible]走代理这条路。目前有两个意向，和香港发行商有关，抱歉，我只能透露这么多。

问：[illegible]之中接受我的采访，在最后，你能[illegible]我们的读者说几句心里话吗？

答：[illegible]感谢大家一直以来对我们的关心和爱护，[illegible]支持我们。我们经得起批评，只怕听[illegible]。那样我们的心是要发慌的！前导会继续向前走下去，因为我们相信，一切困难都是暂时的，我们的前途是光明的，国产游戏的前途是光明的！

我注意到张立波的眼里似乎有晶光闪动，看得出，他是真诚的！

真心祈祷：祝前导好运！祝国内所有的游戏制作公司好运！祝中国的游戏产业好运！

以下是"G"档案摘要，特在此登出，以飨读者：

给玩家们一个特大惊喜

前导将全面公开《赤壁》源程序！

游戏玩了不少，您了解游戏制作的内幕吗？您想学会做自己的游戏吗？

游戏是怎样策划出来的？游戏是怎样制作出来的？前导公司愿意把最精华的经验拿出来共享，全世界首次全面公布游戏制作内幕；通过它，您可以从一个玩家真正成为游戏制作人？？？……！！！

……花几十元，您就学到最机密的知识，……有了它，游戏制作神秘的面纱将被你无情地撕去！！！

《"G"档案》将圆您游戏梦！

……

前导公司郑重声明

《"G"档案》公布的游戏策划、游戏画面、游戏源程序的知识产权只供游戏爱好者个人学习使用，任何个人或公司未经前导公司许可，不得用它作为商业用途。您可以改编《赤壁》，或根据它做出更精彩的游戏来，前导公司可以考虑收购。但必须完整、有创新——

前导公司花 20 万元向玩家收购游戏？

如果您从源程序中找出 BUG 的根源；如果您能把《赤壁》改编的更加完美，程序更加优化；如果您真的想成为游戏制作人；前导将永远欢迎您。

昨天，前导自己孤独地做游戏；

今天，前导告诉您如何做游戏；

明天，希望我们一起来做游戏！

WayAhead 前导软件

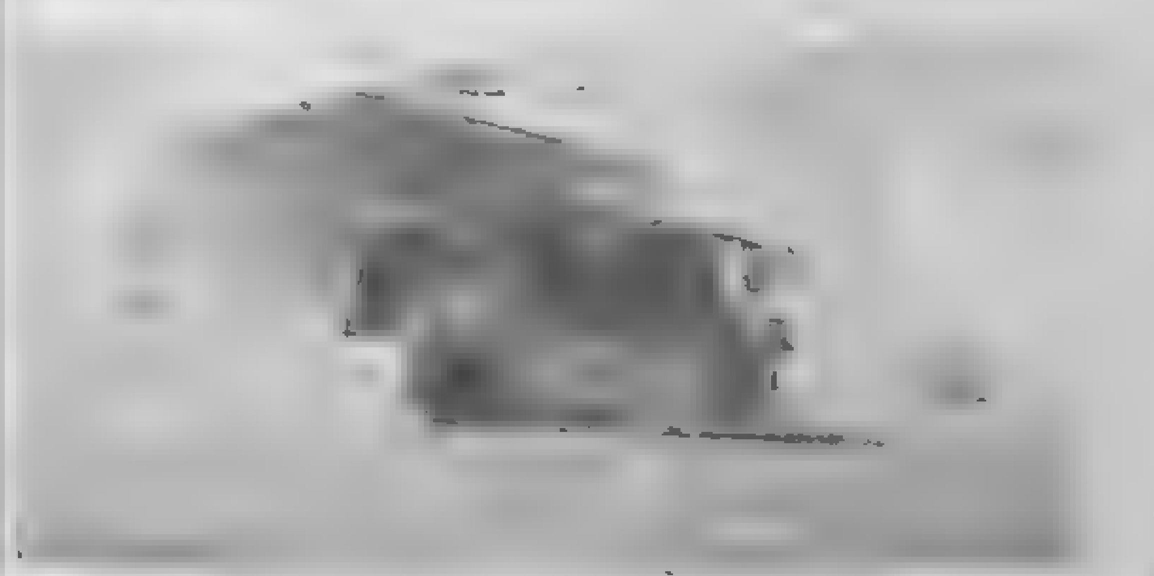
★业内专访★

永乐光碟探访

■文/梁华栋

如果要问当今世界最富于活力的行业是什么，相信各位大多会想到电脑业，而电脑业中最富于活力的则是多媒体娱乐业。不同于其它传统行业的是，多媒体娱乐业在发展之中面临着许多独特的阻碍，其中最为突出的就是盗版。消费者的观念、市场的行销机制以及制作者的水平这三者，共同决定着行业的面貌与发展。中国的多媒体娱乐业，现阶段正处于"叫好不叫座"的徘徊状况，有的公司退出，有的公司观望，有的则在坚持，正是这个时候，我却得知又有一家公司投入到这个行业中来，难道……？不管它是盲目也好，自信也好，我都对这家公司的理念有一种探寻的好奇感。

永乐光碟公司北京办事处的吴先生接待了我。既然是有备而来，寒暄几句之后我便单刀直入地"拷问"起来。



问：永乐光碟是带着怎样的理念进入多媒体娱乐业的？

答：永乐光碟的定位是成为消费类软件的专业发行商。我们希望能够把专业的市场行销思路带入此行业，让上、中、下游的关系从无序到有序，当然这需要业界同仁的共同努力。同时我们会根据市场需求，外发一些产品的加工订单

问：您能介绍一下公司的状况吗？

答：1998 年 5 月，公司开始初期准备，这包括引进产品的选定及与业务伙伴的接洽等事项。7 月，总公司在成都成立，同时在上海、北京两地分别设立办公部门，开始正式运作。北京办事处今后主要负责市场行销工作。

问：那么公司的人员构成又如何呢？

答：永乐光碟是由几位企业家共同发起组建的。他们有些在多媒体光碟业有着丰富的行销经验，有些在以往则从事其它行业，年龄均为三、四十岁。他们拥有各自服务领域的经验与思路，希望今后可以会为这个行业注入一些新的空气。

问：目前国内多媒体娱乐业的状况并不令人乐观，永乐光碟如何设定自己的发展目标呢？

[illegible]出现解冻迹象。中国[illegible]五年内业内人士的共[illegible]可准备用两年的时间来

逐步完善内部运作的各个环节，每年会保持30－50个或更多一些产品的发行，其中国外引进与国内开发并重。这一点从现已上市的三个产品《小太阳起步英语》、《实用百科－动手篇》及《七巧板》上就能体现，在即将上市的游戏产品中，大家可以看到国内著名的逆火公司及其它一些小组的作品

问：在扶持国内开发小组或开发公司方面，永乐光碟又有什么动作？

答：我以为我们和这些国内的开发公司或小组之间应该是也只能是一种共荣共存、相互扶持的关系。我们会尽可能多地与他们合作，通过代理发行、实行产业分工，扮演好各自的角色，完成从产品到商品的整个过程，让市场从无序到有序。我们期望能与国内更多的开发公司或小组合作。

[illegible]并效益，永乐光碟如何面对市场现[illegible]

[illegible]加大发行量。市场的严峻性[illegible]希望自身能具备更多的专业[illegible]坚持就是胜利。我们同时也会[illegible]不仅仅只是促销手法的变化或市场策略的调整，希望过段时间您可以见到

问：那么公司目前的产品价格如何？

答：中档偏高价位。我们以为低价不等于一定就好卖，高价也未必就是不好卖，关键是产品力及其所包涵的附加值，譬如服务等

问：您所强调的服务包括哪些内容呢？

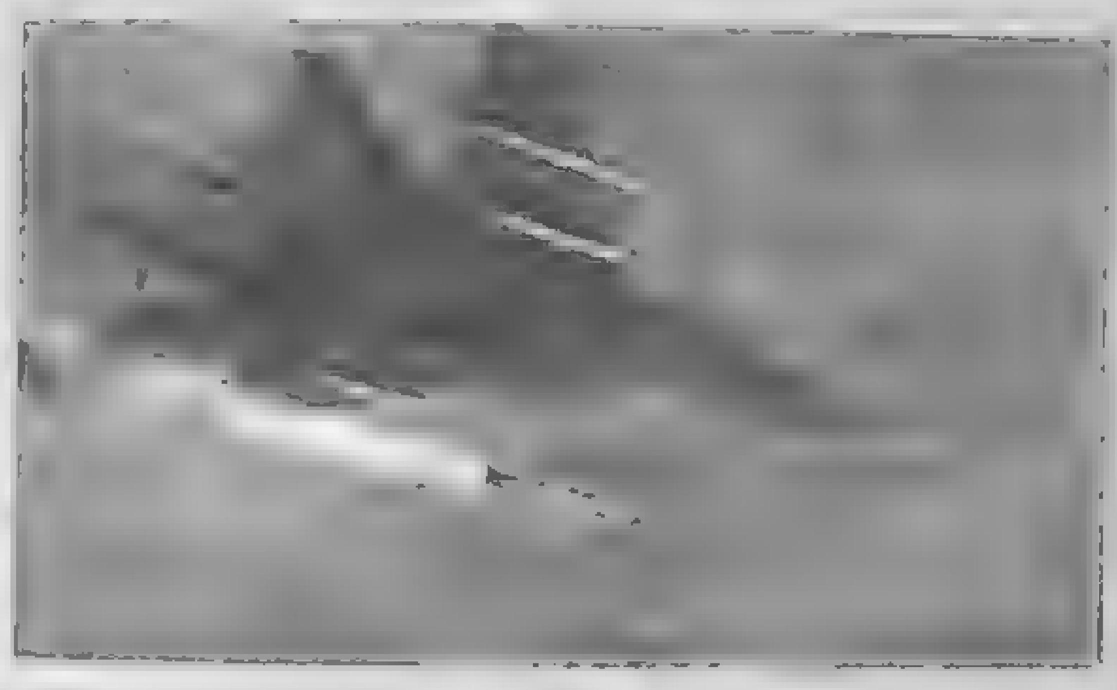
答：服务无所不在，或者说是在不知不觉中体现的。具体来说有两块，一是针对消费者的，我们会在面向消费者的促销活动及借助杂志报刊的邮购服务等方面加大投入，力争通过正版途径提供更多的产品。在产品的制作阶段，我们也会尽可能多地为消费者考虑，如请专业玩家操作试用，在流行的PC配置上全面地测试等，只希望消费者能得到更完善的产品。在《七巧板》这个法国软件的汉化过程中我们发现它在最新的Win98平台上运行不稳定，于是特意请专业小组改进了源程序，最终解决了问题。第二块是为经销商的服务，近二、三年内会特别强调，因为经销商是架设在我们与消费者之间的桥梁。他们最了解消费者的需求。销售其实就是服务，"服务"好了，业绩自然能够上升。

心中的问题一一道出，我也大致了解了这家新的发行公司的经营策略，接过吴先生递来的产品发售表，我在上面发现了不少令人瞩目的产品名称。嗯，任何策略都要经过"实战"考验才知道行不行，那就让我们拭目以待吧

凤凰逆火

■文/JACK

哎，不对，"凤凰涅槃"，有着美丽动人的传说，象征永恒不灭的精神，怎么现在变成逆火了？是小姐打字打糊涂了吗？



且慢，我们要说的是逆火公司。

就是那个做《天惑》的逆火小组吗？他们怎么样，那么长时间没露面了，还好吧？毕竟在国内也应该列入顶尖高手行列了，也不出声，都不知道干嘛去了，大伙儿挺想他们的

哎，错了，逆火早已注册成为公司，不再是创作小组了。去年下半年推出《天惑》后，他们也一直没闲着，在拼命攒两个游戏，以了却自己三年前的心愿，年底即将面市，由永乐光碟负责宣传及发行工作，希望能成为98年关门扛鼎的两部力作。

逆火的人一个个形象绝对前卫，可面对着新世纪一天天的临近，也不免有些世纪末的怀旧情节，所以他们收集了涵盖本世纪各个年代全世界最具代表性的海、陆、空各兵种武器装备三百多种，结合现代战争理念，制作了一部回合制战略类游戏，名字就叫《世纪战略》。

《世纪战略》的酝酿绝对长久，脚本从三年前就开始写了，反复提炼、修改，资料的收集、考证，模型的制作、修正也绝非一日之功。游戏制作人员有很强的期盼：该游戏不仅要有超强人工智能，让玩家常玩常新；有十几种地形地貌的变换，因为眼前的世界总有太多的未知因素；玩家可以在硝烟弥漫的战场上把亲自选定的士兵培养成百战百胜的将军；更为重要的是展现上述功能的美工，一辆辆精雕细刻的坦克、飞机，一个个逼真再现的战争场景……不说了，逆火的美工功力您比我还有数，到时候自个儿去感受评判吧。

刚才不是说有两部吗，对，另外一部就是《疾风猎杀》，光听名就够劲吧？"疾风凛凛，猎杀天下"，这是他们的广告语，太酷了。这个游戏的酝酿、制作也有两年时间了，据说应该是国内首批采用全场景三维实时计算技术的驾驶射击类游戏之一，至于是否是首家，不好乱说，得有国家权威部门认定。但凭着各位玩家深厚的功力，要判断应该不难，其实第不第一倒也无所谓，好玩、够劲就行。据透露，该游戏是荒野孤狼

般的你需要的唯一伙伴……坦克，在草原、沙漠、雪域中，

[illegible]

不行不行，还有一点得说完。为了报答[illegible]的广大玩家，[illegible]个《世纪战略》的AVI，看过

[illegible]对棒。您留心的话，近期可能会在一些游戏网站[illegible]光盘上能看到，算是热热身，好不好到时候盲语一[illegible] OK，BYE

英勇无畏的战士们，决战世纪、猎杀天下的时候就要到来了，不过可千万记住要小心一点，别只顾着杀戮，一不留神反让自个儿成了炮灰。OK，再次……哎哟，谁在偷袭我#$% $#"& $!

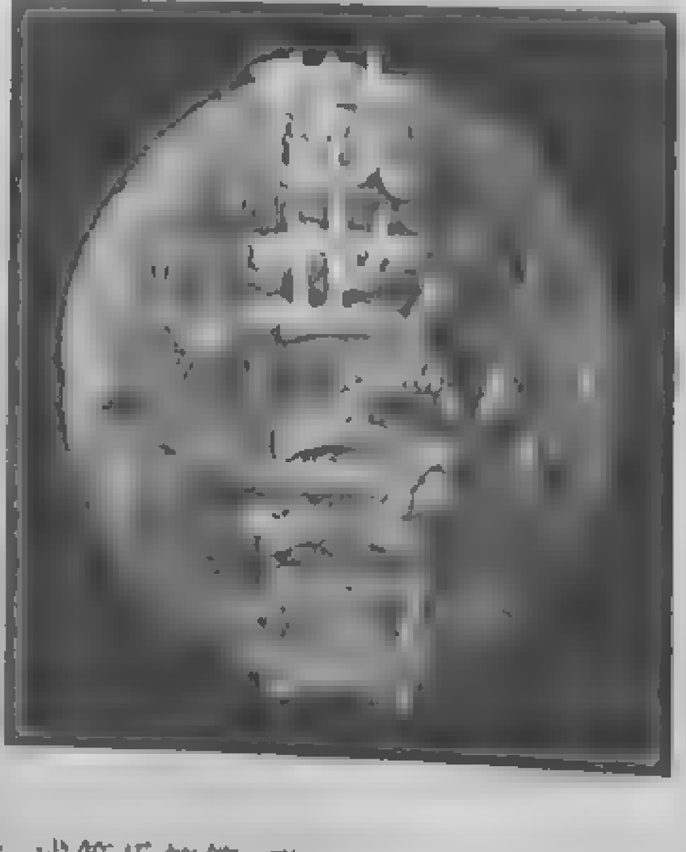
（旁白：说我们会成炮灰，太瞧不起人了，扁他！)?! HELP?

(上接第58页)业行；落叶随风动，燃草年复生；草舍藏英雄，山林潜伏兵；大将成霸业，小民未可轻。武将跃马横刀，商贸穿梭于城镇乡村，农夫耕作在阡陌绿水之间……这切的一切，使人不知不觉间仿佛置身于几千年前那金戈铁马、颠沛流离的动荡时代。简直太……我没词了！但我心中隐隐感觉到，目标软件又在领导一次潮流，太给国产游戏长脸了！

赵Sir的话音不断的传来，给我的心灵带来一次又一次的冲击：“武将能够自由上下马。”

“游戏中你操控的人物还可以走进建筑物里进行交易等活动。”

“放眼望去，一座山从山脚到山顶被不同的植被所覆盖，各种人物在树林中穿行自如。”



“玩家自行设定播放具有地域风格的汉代管弦鼓乐，聆朔方胡笳之激越、品江南丝竹之悠扬；音乐亦随场景而变化，或管乐笙箫、歌舞升平或杀机暗藏、十面埋伏；各种人物配不同的话音（如果允许，可能会引入方言）和脸谱表达其喜怒哀乐之情感，真情实感无限享受”

“除了引入人气、自然灾害等因素，还发挥RPG之所长并综合了多种细腻的表现手法，使空前宏大的游戏场景更加真实壮观、人物不论尊卑均有血肉有人性，彻底摒弃呆板设计。拟真设计活龙活现。”

“支持4~8的局域网联机对战，支持丰富的结盟策略和协作战术，更使游戏网络霸业人性尽现、但不靠手快，如那个《红色警报》。”

“我们还准备实施一项技术上的创新首创游戏架构的开放接口进行一次服务上的突破即只要玩家购买的是正版《傲世三国》我们将史无前例地允许玩家导入自己和亲朋的照片图像替换游戏预设的十副脸谱然后亲自率领家臣大军纵横海内一统天下并加官进爵左拥右挽与家人朋友共赏“开国大典”之空前盛况伟业丰功垂青史留与后人仔细说……”

“赵Sir？赵Sir你怎么了？你不能……快说下去，《傲世三国》什么时候上市？”

“明……明年7、8月……”

“快来人呐，有人背过气啦！”

本栏编辑/法师

★制作经纬★

对准下一个目标

——目标软件99力作《傲世三国》探密

■文/法师

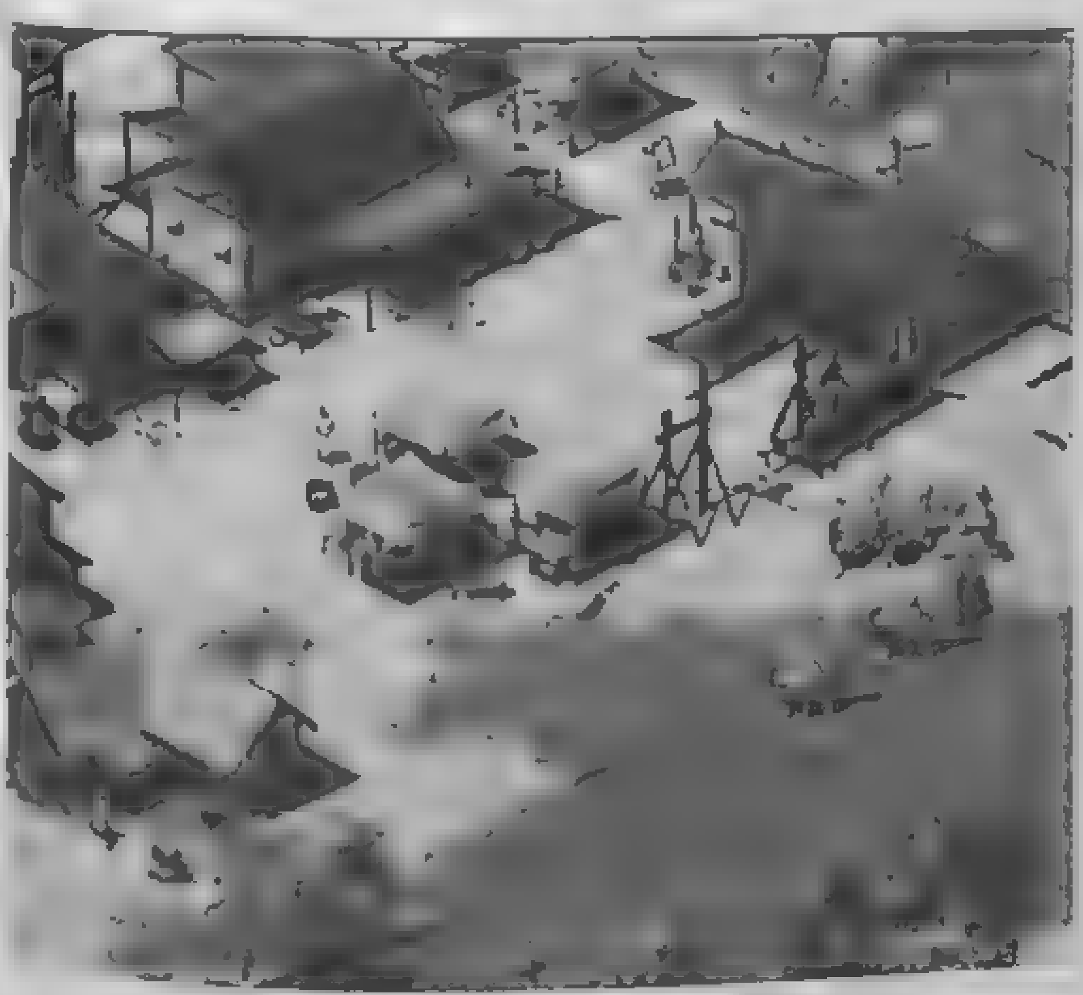
自从今年4月份国产即时策略游戏《铁甲风暴》问世以来，它的制作母体目标软件（北京）公司有限公司就成为国内玩家眼中的英雄，在此之前似乎还没有哪个本土游戏取得了如此辉煌的业绩。业界对《铁甲风暴》的评价也颇高，这从各大媒体的TOP榜上可见端倪。

然而，“问题”也随之而来，当然，这个问题是针对目标软件的游戏制作部门奥世工作室的：已经到达了这个高度，下一个游戏该怎么做？如何超越自己？退路是没有的，只能越做越好，要知道，群众的眼睛是雪亮的！

“我是赵剑平……我们的新游戏叫《傲世三国》……有空你就来看看！”“好的好的！”放下目标公司游戏策划总监赵Sir的电话，我就直奔目标大本营，心中暗想：开什么玩笑，三国？满世界都是还嫌不够？我倒要瞧瞧你能玩出什么新花样？

“你好你好……”

“你好你好……”



寒暄一番之后，直人主题，我冲进目标工作间，要亲眼看看这个号称经营策略＋即时战斗的《傲世三国》是何方神圣。随着赵Sir流利地拖着鼠标，口中念念有词，我不禁被这个“三国”所表现出来的东东震惊了：细腻华美的超大画面（512×512），拖着鼠标从一头走到另一头需要20多分钟，真实比例的人物、建筑，全部采用精致而真实的真彩

色描画。简直可以和那个牛烘烘的《帝国时代Ⅱ》相媲美！

富于变化的多种计谋策略使战争的制胜手段大大增加，将诸侯纷争的三国历史时期真实地再现出来。让玩家在研究治国统兵之策的同时体验到史诗一般恢宏的战争场面和权谋诡诈的霸权之术，更接近于现实。你可以和各国结盟，互不侵犯；也可以穷兵黩武，用实力解决一切矛盾；甚至可以利用经济手段，通过控制商队来控制物价、商品流向，从而使敌国的经济失去发展条件转而被削弱实力，达到不战而屈人之兵的至高用兵境界，兵不血刃的完成霸业（特别的适合象我这种高智商的……哎哟，别打……）。

全开放的模式使随心所欲地玩游戏成为现实。无论选择哪一方进行游戏，玩家都可以在巨大的场景中使用全部由3D渲染的、实际比例的建筑和人物营造并经营规模宏大、景象繁荣的城市。建筑能出人，民夫择(下接第57页)

梦的世界
——DREAMCAST最新情报

文/吴波 [illegible]

东京电玩展（TOKYO GAME SHOW，以下简称TGS）于10月9日至11日在日本举行，日本各著名游戏厂商都在TGS上展出了即将在年底及明年年初推出游戏的试玩版。此次大展真可谓群星荟萃，异彩纷呈，而其中最令人关注的就是SEGA公司的新代主机DREAM CAST（以下简称DC）。于11月27日发售的DC，已在日本本土玩家中引起强烈轰动。虽然在本文截稿前DC尚在发售准备阶段，但就日本玩家调查结果表明，DC已拥有相当高的支持率，70%以上的日本玩家明确表示要购买DC。虽然其中不少数人认为未来的PS2也许更强于DC，但他们仍然明确表示全力支持世嘉，理由是想玩到土星上未实现的游戏。

世嘉在放弃土星后，倾全力于即将发售的DC，除了加强软件补充外，一些辅助周边设备也有积极筹划中。在10月6日日本东京召开的名为“SEGA New [illegible] Conference II”的新闻发布会上，[illegible]方面公布了DC的主机价格为29800日元（约合人民币2000[illegible]块可和INTERNET接[illegible]的DISK，名为“DREAM PASSPORT”，利用它玩家可以自由通过INTERNET送发电子邮件。世嘉在INTERNET上设立了DC的公用主页，名为“Doncas”，包括DC软件最新情报的种种服务性措施将由此完成。如果使用和DC主机同时发售的键盘，将可以更方便地同INTERNET连接，据悉利用DC的MODEM通信对战的首款游戏是《世嘉拉力2》，近来网上有消息称DC版《世嘉拉力2》由于通信等机能问题有可能延期发售，世嘉方面对此表示否定。世嘉表示11月27日同DC主机发售的5款软件已处于最终调整阶段，其中包括众望所归的《VR战士3tb》和《世嘉拉力2》，《索尼大冒险》由于种种原因将推迟至12月17日发售。

就目前公布的游戏画面来看，《世嘉拉力2》的移植度令人十分满意，画面的优秀程度与街机无异。《VR3tb》则在某些局部细节显得粗糙。人物关节有时稍有生硬，并且在侧移时游戏会有细微的停顿。但这毕竟是未完成版，将来应有改进。铃木裕表示，由于是针对家用游戏，DC版《VR3》在种种方面做了调整，例如增加了练习模式和欣赏前作CG等的“历史模式“以及评分论级的”级别模式”。有人表示怀疑，认为街机《VR3》的MODEL3基板每秒平均POLYGOH表现力为100万左右，而DC既然有每秒300万POLYGON的表现能力，为何DC版《VR3》较街机仍然逊色呢？铃木对此表示，《VR3》的操作性才是最重要的，DC的POLYGON处理能力绝对在MODEL3之上，甚至曾出现每秒500万的表现效果，这不是理论数字而是其本人所见。然而这并不表示DC的所有图形表现力均在MODEL3之上，它们之间互有优劣，例如DC版《VR3》中莎拉头发的效果便在街机水平之上。简单地将街机版和DC版相比较是不现实的。谈及世嘉前不久推出的与DC有互换性的街机基板NAOMI，铃木表示，NAOMI基板的构造同DC非常相似，其内存较DC多出1倍左右，处理能力较DC更强；然而就色彩和光源计算等来看，DC则更胜一筹，因此在软件开发上DC与NAOMI各有特色，总的来说表现能力应相差不多。

铃木裕另宣布了其亲自策划开发的一部RPG《Project Berkley（暂名）》，称该游戏的目标是DEA（Digital Entertainment Ally，数字娱乐集合体）。该游戏

不是通常的RPG，凝结了铃木裕进入世嘉公司15年工作经验的结晶。据悉游戏中登场的角色将超过500人，其中融入了《VR战士》系列的内容。游戏正式发布会定于12月20日举行。

SEGA还在TGS上宣布了许多即将在DC登陆的街机名作及原创游戏，如《格斗之蛇2》、《育成足球2》、《梦幻之星V》等。SEGA与其他许多著名软件公司联手开发的大作也一一亮相。RED COMPANY正式宣布将发件《樱花大战3》，GAME ARTS也宣布推出和SEGA合作的《格兰蒂亚2》，这两款游戏都可以用到DC的专用MODEM。GAME ARTS还和SEGA合作开发一款SLG《郑问之三国志》。TGS上展出的《GEIST FORCE》是SEGA OF AMERICA和NETT DIGITAL ENTERTAINMENT合作开发的，就是在E3上让媒体震惊的3D射击游戏。整个游戏将以CG品质的画面进行，预定于12月10日发售。

在TGS上，更有令人惊异的消息传出，一直处于观望态势的NAMCO闪电宣布加入DC阵容。NAMCO的常务浅田安彦表示要充分利用DC的通信机能创造新的软件，世嘉社长入交昭一郎与其热烈握手表示欢迎。NAMCO在TGS上没有展出DC游戏，或许是为了避免刺激索尼。业界人士推测，NAMCO一些著名游戏的续作可能将在DC上推出，《铁拳4》、《魂之利刃2》、《山脊赛车5》以及《王牌空战3》等DC版也许已在企划中。NAMCO则对此表示无可奉告。另据传NAMCO的下一代街机基板将不用可与PS兼容的SYSTEM2，而改用与DC兼容的基板(NAOMI？)。

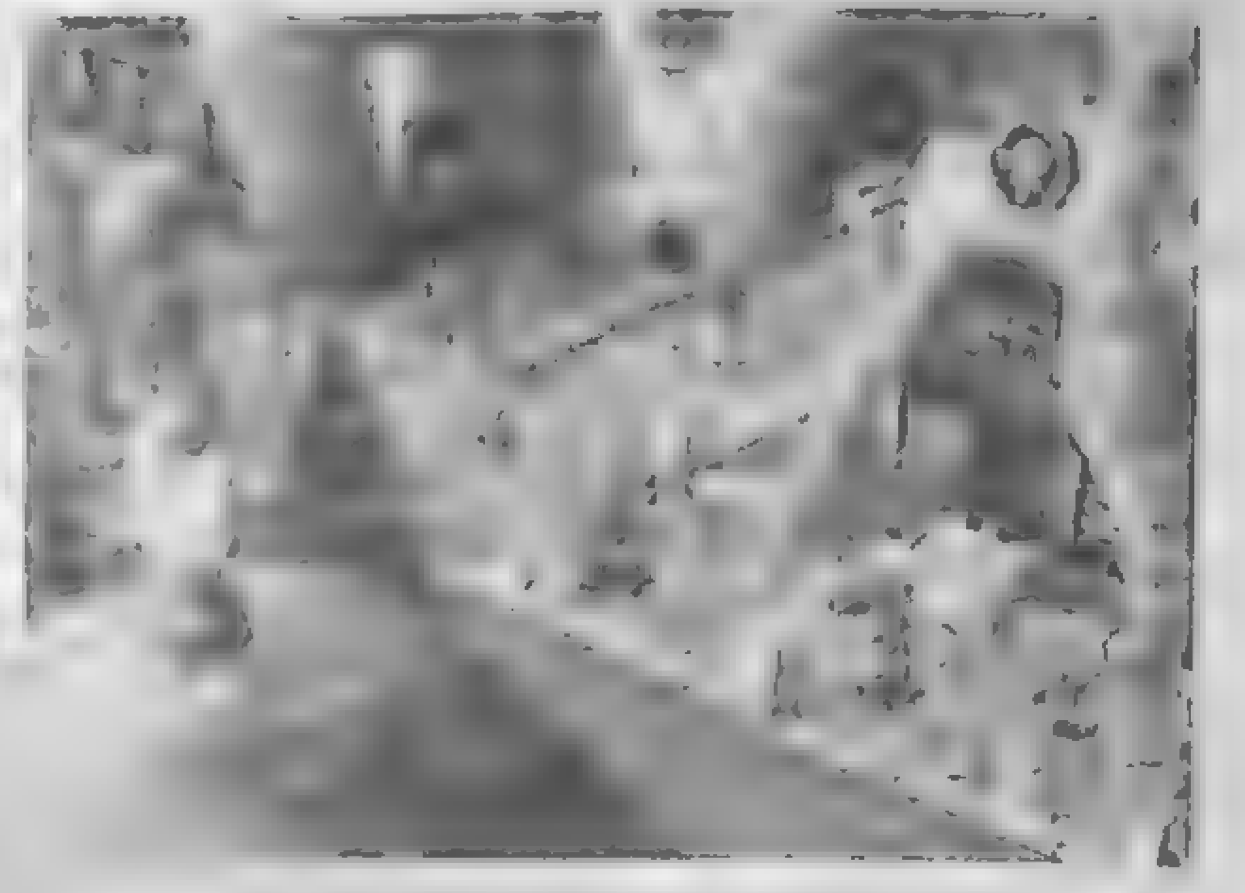
一直同SEGA保持密切关系的CAPCOM公布了其为DC开发的《生物危机CODE：Veronica》的DEMO，游戏画面水准之高令参观者目瞪口呆。本作是《生物危机2》事件3个月之后，2代中的女主角CLAIRE到欧洲

去找她的哥哥CHRIS，故事就发生在UMBRELLA的欧洲总部。CAPCOM的董事冈本吉起认为DC是目前机能最优越最容易开发软件的硬件，而为其移植《街霸Ⅲ》可以说具有十分的把握。在DC上，CAPCOM将尽力推出更多的作品

WARP公司取消了在SS上发售《REAL SOUND2》的计划，准备将其在DC上推出。原本预计于主机同时发售的《D之食卓2》延期至明年，原因是SEGA和WARP都认为以前的《D之食卓2》没有发挥DC强大的机能，因此要重新修改制作。

另外还有许多游戏厂商在TGS上展出或公布了各自的新游戏。TAITO展出了新的街机游戏《PSYCHIC FORCE 2012》，随后当场宣布该游戏将移植于DC，预定明年初发售。SNK公布了《饿狼传说64》和《月华剑士2》。GE公司制作的竞速游戏《PEN PEN》在TGS也大出风头

KONAMI则宣布DC版《恶魔城》已由KONAMI USA积极开发了5个月。BANDAI公司公布了为DC制作的第一个游戏《机动战士高达》。著名的id SOFT正式宣布目前已有3个DC游戏计划，其中一个是万众瞩目的《QUAKE ARENA(QUAKE3)》，且保证是效果最好的版本

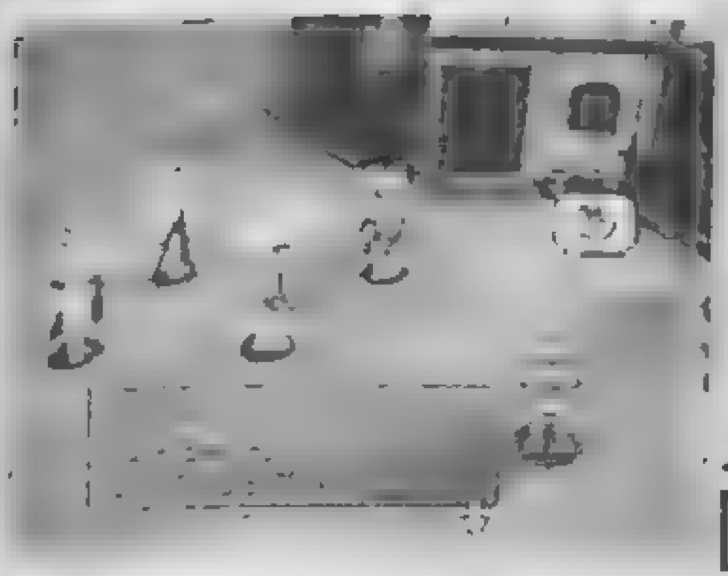


众多优秀软件的集合为DC的发售做了效果极佳的准备工作。10月12日，世嘉针对全日本5000家DC特约经销店召开了流通关系的说明会，入交社长面对众多来场者慷慨发言，他表示世嘉已对DC倾尽全力，11月27日让我们共同实现梦想。10月20日，关于DC的预销定货工作正式开始，初步发售台数定为20万~40万台，然而预定工作开始2天后即10月22日，世嘉停止了与DC销售店的定货工作，

重新确定初步发售台数。世嘉表示，10月20日当天DC的预定台数便超过了5万台，由于NEC的Power VR2供给量不足，世嘉方面认识到已确定的初步发售台数不能满足目前需要，于是决定中断定货工作，重新确定销售台数。目前世嘉正在努力争取年内最高定货数量，其目标是今年年底销售DC100万台。

可以想象到将来众多的DC玩家很大一部分会是电脑爱好者，所以DC和电脑的密切联系自然使玩家感到兴奋。SEGA计划在不久的将来提供DC的游戏开发软件KIT，届时，由于WIN CE和DIRECTX的原因，只要有PENTIUM电脑和KIT就可以利用Visual C++5.0自行开发DC游戏，DC和电脑将用SCSI界面卡来连接。此外SEGA已正式宣布与Turbine合作，开发一部有史以来规模最大的网络RPG，采取全3D世界观。Turbine保证要尽力把DC的128位图形处理机能发挥到极限。微软则表示DC可以使用IE4.0，用Web TV的server来做Cache Memory，并控制数据转移。

从目前情况看，DC在硬件功能和软件支持上都有着其他家用游戏机难以比拟的优势。本期杂志面世时，有关DC的种种预测传闻已真相大白。让我们一同走入这梦的世界吧！



星之海洋2(续)

文/天津RPG联盟 杨子江

类型:RPG 厂商:ENIX

纹章之迷宫

打倒第9个军师贤者后，在最终BOSS门前SAVE后，回到斗技场，观众席中有个老头，和他谈话主角一行就被送到记忆中的エクスペル星アーリア村：如果要回去的话和身后的小动物谈话，选第2项激怒它，主角会被一脚踢回去。

出村后来到地图左下方沙漠，这里是隐藏的纹章迷宫，建议玩家带上下列道具，可以节省很多时间并避免突遇强敌全军覆没：特效药，韦驮天，韦驮天软膏，マーリンドリング，リザレクトミスト，フレッシユシロップ，エクステンドカード，フェアリー ズカード。在迷宫中有时会遇到商人，其中有3件道具很珍贵：サンタブーツ(睡觉时随机获得道具)，トライエンブレム(究级指环，全部能力大幅度UP，全魔法防御UP)，カエルの辉石(立即脱出迷宫)，准备2000万大肆消费吧！

第1层：左边的房间有红色地板，在前面发光处多走几遍就会直接掉到第9层，不过现在千万不要进去。打倒BOSS得到バーニイツューズ靴子，穿上它战斗中跑得奇快

第2层：将迷宫内的7个石像摆对方向才能通过。ユフィ、システィナ、ミレーヌ向南。ロイド，フェリア向东。シャロン向西。ルーク向北

第3层：这里必须一次走遍所有房间才能通过，有些像儿时玩过的智力游戏。在地面有16个正方形组成的方块，每个正方形代表一个房间，实际就是一个画面，只要切换画面就表示进入另一个房间。按从左至右从上至下的顺序编号，玩家开始位在第10房间，依次按10→11→12→16→15→14→13→9→5→1→2→3→4→8→7→6→10即可

第4层：打倒BOSS后得到幻之三味线，这是一件日本乐器，用作曲特技作出《苍き疾风》和《轻めたろ力》两首乐曲。墙壁中有隐藏通道，以后的迷宫也是这样，可以拿到很多道具。

第5层：会遇上一个孤独的小女孩，回答她的提问后她会召唤来一个魔兽，怎么打也不会取胜，快用韦驮天逃跑吧。以后又会遇上她被怪物袭击，解救后得到ウィアードスレイヤー，赶快装上它，而BOSS就是刚才的魔兽，用ウィアードスレイヤー可以一击必杀，得到红莲宝珠，进入下一层。

第6层：都是盗贼，既无经验值又无money，还是躲远点别浪费时间。在一群盗贼塑像中按右下开关。BOSS是LV99盗贼首领，打倒得到チンケスレイヤー，在下一层一定要装备上，它对盗贼系敌人具有一击必杀的效果。

第7层：这里的敌人很多是LV99盗贼，由于成群结队出现，凶悍得令人头皮发麻。不过装备チンケスレイヤー就轻松多了。另外还要在战斗中使用韦驮天软膏，增加移动力。每个盗贼的经验值是5万，使用エクステンドカード最多可一次获60万经验值，不妨在这里练练级，痛快！将得到的红莲石加工成红莲宝珠，摆到中央祭坛上，打倒这个HP50万的BOSS得到圣杖，可增加魔法值800。

第8层：尽头有个大牌子，画的是食神。给他最后一项食品，当然是最好吃的，然后给他个臭乎乎的东西，这个骗吃的家伙会因肚子剧痛从牌子后面滚出来，这样就可以打BOSS了。

第9层：冰凉阴森的棺木封印着魔剑，现在还打不开。这层有防御力+260的脚甲，还能大幅度提升素早。

第10层：简直是宝物大汇集，地上同样有16块方砖组成的正方形，从右上角方砖走到左下角共4种走法，每次都会进入不同房间，宝物全是究极武器防具，还有セリーヌ的最后一项魔法：大陨石。

第11层：HP55万的皇龙对将要继承圣剑的主角们进行实力检测，战胜后取得攻击力达1900的圣剑，而且大幅度提升其他能力值。现在可以回到第九层用圣剑开启魔剑的封印，不过不能莽撞，守护封印的幽灵魔法师……厉害！还是回到地面，先闯第十二层再说吧！

第12层：只能两人进去，打死不死鸟，以后每次进来都会碰到它，战斗中用エクステンドカード胜后每人可得经验值56万，绝好的练级地点。练到全员200级左右回地面SAVE就可以到九层取魔剑了。

第13层：圣魔双剑开启最终之门，别小看昂翼天使是个弱不禁风的女子，她的HP有100万，比十贤者不知厉害多少倍。胜利后得到昂翼天使的指轮，是究极饰物。还有一把圣剑和小号——白银のトランペット，作一首《恶魔の旋律》，在可以战斗的地形就能将另一个昂翼天师引出来。她的HP有天文数字的330万，以现在的200级左右根本打不了，干脆给库罗特配上鲜血之铠吧，30分钟OK!

BOSS的真面目

当各位玩友将昂翼天使打败之后，是否有高处不胜寒的感觉？其实最后的十贤者……

1. 在DISC1到达港口城镇クリク时先不要进城，马上实行PA(进去后如发生情节，以后就没有PA的机会了)。主角在中央喷泉处会看到一名叫フィリア的年轻女子，向大家预言这个城市即将毁灭。

2. 打倒十贤者其中9名后，在最后的贤者门前SAVE点SAVE，回到中央都市PA，在市政大厅1F又碰到フィリア，她就是博士可怜的女儿。她一直在压制其父强大的力量，而此刻的她已经无能为力。博士已经觉醒，其令人恐怖的实力是对玩家数十小时修炼成果的考验，隐藏的地下13层迷宫设计上的意图也在于此。

DRAGON VALOR

PS　A·RPG　NAMCO　1999年春

NAMCO的作品皆与"龙"有关，从早期FC上的作品《DRAGON SPIRIT》和《DRAGON BUSTER》等到前不久PS上推出的《命运传说》，"龙"在其中的地位皆不可忽视。这些"龙"均扮演与人类为敌的角色，战争，长着巨翅张牙舞爪的四脚飞龙，这不禁又让人想起《DRAGON HEART》中猎手们四处围追堵杀飞龙的场面，肖恩·康纳利配音的老龙真有些可怜。

身持巨剑的青年克罗维斯是本作的主人公，为了斩杀深居迷宫中的恶龙，他游走于世界各地冒险寻迹，不惜付出自己宝贵的生命，而其最终目的是为了心上人艾兰·卡尔国的公主報仇。

游戏是一款POLYGON制作的动作RPG，游戏画面稍嫌粗糙，但动感很强。主人公和恶龙单挑的战斗画面尤其惊心动魄，巨大的飞龙和满地乱跑的主人公，其实力悬殊一目了然。只有足够的勇气和超人的智慧才能战胜巨龙，努力吧，赛莉娅在向你微笑。

怪物农场2(MONSTER FARM2)

PS　SLG　TECMO　1999年冬

前作最大的乐趣是利用CD音轨数据随机创造出不同的怪物，本作的目的基本不变——培育出新的怪物，令其在怪物战斗中取得最终胜利。

玩家的助手是IMA(国际怪物协会)的14岁少女克尔特，她是直接同怪物接触的人员之一，可以随时提供关于怪物的各种情报。游戏对应PDA，可以通过迷你游戏随时强化自己的怪物。怪物种类多达300种以上，形态各异。前作中不同种族的怪物性格不同，本作即使是同族怪物也有各自的性格癖好，性格对怪物的战斗有显著影响。农场画面这次完全由POLYGON制作，有四季气候变化。在农场中怪物也可休息，在城市中可以合体，亦可去参加比武大会进行怪物决斗。当然在此之前要严格训练自己的怪物，并适当给予奖励。正确的训练方法会使怪物健康成长。

古墓丽影Ⅲ

PS　ACT+ADV　EIDOS　1999年2月

PS版的《古墓Ⅲ》要推出了！PS玩家在欣喜之余也无奈地等待着，游戏画面也就……这样了。比起前作，3代画面并没有精细许多，只是增加了雨雪、风吹草动等视觉效果以及劳拉的一些新动作。最惹人注目的是劳拉的形象似乎清秀了许多，只对日本美少女形象感兴趣的玩家不会再对那厚厚的大嘴唇之以鼻了。

为了找到四块神秘石头，劳拉需辗转于世界5个地方冒险，印度、伦敦、内华达、南太平洋群岛以及南极。为了应付新的挑战，劳拉被追加了冲山、蹲爬、水中防御以及新的攀缘前进动作，游戏难度自然有所增加，然而广大劳拉迷是不会却步的。

黑暗之心

PS　ACT　SAMMY　1999年2月4日

这是曾在欧美引起轰动的2D动作冒险游戏。玩家控制少年安迪为救出被黑暗世界夺走的爱犬威士忌展开黑暗之冒险。

游戏一改当今流行的3D冒险模式而继用了旧日盛行的2D风格倒是其取得成功的关键之一。游戏中没有粗糙得令人头晕眼花的3D迷宫，纯净优美的平面图像加上角色细腻的动作，给人的感觉倒像在观看一部精美的动画作品。这不禁又让笔者想起了16位机时代的《狮王》和《森林大冒险》等代表2D动作游戏，有时静心想想，2D游戏似乎较3D游戏更适合我们，至少在当今3D泛滥处理水平中高低不齐的时候。

这款《黑暗之心》不同于普通的横向卷轴2D游戏，它的画面是一格一格向上推进的，每一画面内均有陷阱或机关需要安迪用智慧通过。"其风格式很像MD的《漫画英雄》，通过一画面后游戏自动切换到下一画面……安迪虽然身手十足，身体却很脆弱，只接触敌人或落入陷阱便会一命呜呼，因此游戏难度较高，这也许是美版游戏的通病。

火魅子传～恋解～

PS　SLG　博报堂　1999年1月

由广井王子亲自策划制作的《火魅子传》可以说是PS上的《樱花大战》。在3世纪的古代日本九洲，一场爱与战斗交织的故事即将展开。

高三学生九峪某日在九洲耶牟原的古代遗迹中发掘探险时，被一面奇特的镜子吸人到公元3世纪的日本九洲。为了返回现代社会，他需要耶麻台国女王"火魅子"的力量。然而耶麻台国已被穷凶极恶的狗根国所灭，火魅子亦不存在。于是九峪需寻找继承了麻台国之血的女孩，辅佐其登上王位重振昔日雄风。只要找到第15代火魅子，便可回到现代世界……

游戏最大的特征便是融战略模拟和恋爱模拟为一体。九峪在帮助耶麻台国复仇的同时，会遇到数名继承了王国之血的女孩，扶助其中一名成为火魅子女王是游戏的最终目的，因此合理安排战略战术并同女孩搞好关系是十分重要的。

游戏采用通常的回合制。1TURN的时间为一周，在此之间玩家可以自由在"内政"、"战略"、"战术"及"扩大战斗"中选择进行。"内政"是决定下一周要做的事情，另外听取战况报告、军队编成以及确定装备等也在内政中实行，其中还穿插各种恋爱事件。"战略"是在广阔的地图上使角色移动，各角色所在地均有该角色头像表示，在移动过程中若同敌人遭遇便会转移至"战术"策划。另在"战略"中如果去女孩所在之城也会有恋爱情节发生。"战术"是在高低起伏的地形上将我军配置同敌军战斗的指令，同敌人接触后"扩大战斗"便会展开。

游戏中导入了一种叫C－LIP(Character－Limited Independence Personality，限定独立人格)的新系统。具体表现为角色依各自情况不同，在游戏过程中可能会不听从玩家的指挥而自我做出判断或决定，她们也许在战斗中突然自主攻击，亦或在平日向主角发出约会邀请。在约会中要尽量给对方好的印象，恋爱指数高的女孩在战斗中往往会充分发挥能力给主人公以帮助，有时还会送给主人公有利于战斗的道具。

古惑狼3

PS　ACT　SCE　1998年12月17日

任天堂的马里奥、SEGA的索尼克和SCE的古惑狼已成为各家主机的代表角色。《古惑狼》系列以其绚丽的画面、优良的操作性以及丰富多彩的内容令广大玩家赞不绝口，CRASH的幽默诙谐以及照顾不同玩家的游戏难度使其很容易被接受。

本作集于前两部作品的特点，在画面及游戏性上更下了一番功夫，搞笑风格亦被发扬，使如被拿来占中奥为青蛙，被截成两段依旧奔跑如飞等等。本作还增加了部分新角色和工具，如骑着虎仔在万里长城上驰骋，驾驶托艇飞驰海面或驾机展开空战。游戏中包含动作、赛车及射击等游戏要素，通过一关后还可以进行"TIME ATTACK"模式游戏，创造新记录后可签名保存并获得相应奖品。

永恒之链(ETERNAL CHAIN)

PS　RPG　VICTORSOFT　1999年春

以16000年前的古代地球和火星为舞台，人类和被称为"神"的超级生命曾爆发过一次激战，其结果创造了今日的文明。

本作主人公塔特尔刚刚受过"成人仪式"的洗礼，只身闯入乌尔遗迹探险以完成"真人之旅"，途中遇到了森林中的谜之少女阿玛娜，在她的帮助下塔特尔胜利完成冒险。回到久别的家园后，村中的巫女克克尔却接到了神的旨意，要将塔特尔的妹妹米娅献给神做祭品，这便是塔特尔加入反神队伍的开始。

游戏战斗中，角色除普通技之外还拥有强大的固有技，其名为"TRANCE BREAK SKILL"，是融合了自然的"灵神力"和角色的生命能源而爆发出的强力必杀技，威力十分惊人。游戏中有水准极高的动画演出，由《超时空要塞》的作者板野一郎一手制作，这可能是本作最吸引人的地方。

向所有热心助人的玩友致敬！

难症会诊

公 告

各位朋友好！我是 AWEI。"难症会诊"栏目在大家的支持下又顺利地挺过了一年(什么话嘛……)。年初曾宣布今年将从解答问题的读者中评选出"会诊专家"，标准是解答清晰流畅，答题次数较多；获奖者赠阅 1999 年全年《家用电脑与游戏机》杂志。下面就是 1998 年度的四位"会诊专家"

北京　王一男　　江西南昌　刘　玮

北京　曹立冬　　安徽黄山　方正刚

在此，向千百名曾经投书"难症会诊"的热心读者表示衷心的感谢。希望大家在新的一年里继续支持这个玩家互相帮助、互相交流的栏目，天下玩家是一家

取药处

1.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

问：如何完成铁拳城堡"营救少女于危难之际"的任务？我已找遍了银舵前哨(包括密室)，后又在银湾镇的银舵总部遇见幽灵，嘱咐我帮他救回女儿，但终究无法完成。铁拳城堡的羊鸣教神庙里的中间四扇门应满足何种条件方能打开？美妙钟琴是否即在其中？"第三只眼"应在何处找到？有何提示？

答：在银舵前哨，进入后一直走到大厅，刚进大厅右手第一个门进入后一直走到尽头，啊？！其实不是死路，那堵墙是可打开的。进去后干掉敌人，按下开关，立即走回门口，右边会出现阶梯，走到头即可找到少女。银舵前哨里也有幽灵的女儿，只需打开你看得见的门(在营救少女的路上)。

羊鸣教神庙里的中间四扇门按北、东、南、西的顺序敲就可以打开，美妙钟琴不在里面，只有浴室钥匙和一群敌人。美妙钟琴在大厅左上方密室里

"第三只眼"必须在完成六大议会任务、四个记忆水晶任务后，唤醒神使，得到提示后去铁拳城堡见尼古拉王子，他会让你找"第三只眼"，去附近井中搜查即可找到

（河北固安　高攀，江苏南京　王旭）

2.《神秘岛Ⅱ——星空断层》(PC/PS/SS)

问：在那个有一片湖水的山谷中，乘潜艇来到圆锥建筑中，拉动了绳子可为什么不能坐上吊椅升上去呢？

答：首先要到此岛的传送点(大金球)附近的控制台中，坐电梯升到顶端，然后拉一根操纵杆，再向下看就可见到圆锥建筑地部合拢，然后到圆锥建筑上拉绳子使吊椅降下，坐上去再拉一下绳子就行了。

问：若进入金色圆球，打开传送之书却无法传送，书上是一片漆黑，请问该怎么办？

答：若不完成在各岛的剧情想提前进入元凶的老巢是不行的；另外也有可能是盘有毛病，请重试。

（北京　李想）

3.《X 档案》(PC)

问：密码 Shiloh 输入后却无法接通，请问是何原因？

答：密码无误，但用户名 Craig 和 Willmore 中间应有一空格

（深圳　造物者）

4.《双子星传奇Ⅱ》(PC)

问：在通往泽里奇地心的海上平台，打败大个子怪物后，乘电梯到地底世界，却发现两个出口都有激光把门，请问如何通过？

答：出电梯后可见房间左侧的矮墙后有一名工程师和一名士兵，他们身后的墙上有一开关。回到电梯旁，站在踏板的最高点向开关方向扔魔球(由于是盲角，应多试几次)，魔球经矮墙反弹会击中开关。此时激光消失，消灭士兵即可通过

（北京　曹立冬）

5.《粘土世界》(PC)

问：在打到紫门小屋要过一段走道去寻找两盘卡带和一部幻灯机时，在走道上有一道老鼠吃奶酪的谜题，请问怎样解决？

答：老鼠吃奶酪的谜题很简单，老鼠鼻子灵敏，能嗅出奶酪的位置，所以鼠头所指方向永远是正确洞口的位置。当走过了正确洞口，老鼠停下来时头会向后转。我想若了解了这一点，不出两分钟便可解出谜题

（湖北宜昌　张奥）

6.《蓝·水之传奇》(PS)

问：第 3 章后期有一石像挡路，地上有 8 个颜色各异的宝石，把宝石放在石像手上，多次试验都不成功，请问解决方法。

答：此处要辨别地上 8 颗宝石哪一粒最重（其余 7 粒一样），但只能利用石像的手做天平称两次。第一，每边放 3 粒，在台上按键后，如一边重则将重的这堆里拿出两粒再称一次，重量相同则剩下的宝石即为最重；重量不同则最重的宝石也一目了然。第二，如开始时两堆宝石一样重的话，比较一下剩下的两粒即可。最后将最重的宝石放在石像额上，通道出现。

（上海　孙文枝）

7.《生物危机 2 振动版》(PS)

问：请问 EXTREME BATTLE 的第 3 关应该怎样过？

答：EXTREME BATTLE 的第 3 关过关条件是找到 4 枚特别炸弹。由于炸弹是随机放置，并不是每次游戏时均在同一位置，以本人经验看，4 枚炸弹在下列地点中的 4 处：钟楼内大齿轮处，警署局长室，警署监狱内，警署新闻发布室内，警署 S.T.A.R.S 房间内，警署警员宿舍内，警署车库门口房间内。

（云南昆明　金君）

8.《光明力量Ⅲ冰壁之邪神宫》(SS)

问：打至邪神宫的巨大怪物(可能是最终 boss)，用了几乎所有兵力对它进行围攻。可是打了半天其 HP 依然是未知数，我方攻击后也未获经验值。军师的提示我看不懂，所以向各位大侠请教此仗如何打。另外在蘑菇状飞行物下方的魔杖，是否只有神子古拉斯亚的那招"MP 全消费"才能对付？

答：对付关底 BOSS——暗黑邪神，必须先让光之神子用光明之杖直接向其物理攻击一次，打破邪神的结界，之后攻击才能令其损失 HP。宫中被吊缚的少女，可以在消灭蓝衣女魔法师后的第一个回合内，用光之神子的祝福魔法将其解救，成为一名相当有用的 NPC。该魔杖即负力量之杖，可用光之神子的光之魔法将其消灭，同时中军所面对的蓝衣步兵 BOSS 也将不会攻击主角的军队

（吉林　董洪涛）

9.《SD GENERATION》(PS)

问：第 17 话，由于敌人用地图兵器将我方格纳库周围的炮台打掉，无论用什么方法都不能比敌人快一步到达格纳库，而且我军也不能先一步打下敌方的格纳库，请问应如何过关？

答：方法有二，第一：玩家至少有 4 支部队，一支在主基地旁展开，将基地围住。其余 3 支在基地四周展开，左边第二个 MAP 中的我军应向主基地集结，以逸待劳。第二：如果有自信可全力出击。敌方夏亚会直冲阿姆罗而来，可以等他来送死。注意敌人地图兵器(太阳炮)，一旦进入射程便死路一条，可由上方向其进攻。至于开始时我军基地周围 4 个炮台被毁是强制情节，无法挽救。

（云南昆明　金君）

10.《异度装甲》(PS)

问：第 2 张盘中，主角等人来到一个洞中，用机甲推开一块大石进入石后的房间，房中有 3 个柱子和 3 个洞，请问怎样把情节继续下去？

答：先调查墙上的文字，一共有 4 处。再调查左边的柱子，这时会落下一块大石。利用这块大石可跳上中间的柱子。站在这根柱子上，不按任何方向跳一下，又要落下一块大石。然后从右边墙文字处开始，向下走 4 步，再向左走 10 步，就会落下第三块大石(如未成功，可走了之后，贴着墙慢慢围着房间绕，直到一处走不动，再调查即可)。最后将三块大石分别推入洞中，再出门，就可踏着倒塌的岩石，跳到对面去。

（四川成都　徐光杨）

11.《幻想水浒传》(PS/SS)

问：拿到水浒图以后该怎样进行下去？

答：先回大本营，之后剧情会有发展，去卡古镇找菲利(前解放军副首领)即可。

（吉林　董洪涛）

12.《皇帝宝藏》(MD 中文版)

问：攻至"地下大迷宫"如何找到冰靴？打死焰魔后得到"哥拉之爪"，请问有何用？钟琴如何使用？

答：冰靴位于"魔手空间"中最靠右角的一只魔手上。由于在这里主角处于不断下落状态，不容易发现冰靴；但注意"魔手空间"分上中下三层并不断重复，多试几次即可找到。"哥拉之爪"可以用来消灭地下墓地中的木乃伊。在游戏最后必须集齐哥拉的四件宝物才能打开一扇门见到最后 BOSS。关于钟琴，听几位朋友说，在湖中神殿的一个房间，当主角用身体或圆球触及平台中央带颜色的区域时，铁栅栏就会打开一下，这时使用钟琴(同时按 A、B 或 B、C)会有意想不到的作用。

（浙江舟山　Dick，北京　星言）

候诊室

1.《魔法门Ⅵ天堂之令》(PC)

○在烈火爵士这一关，有两扇门无法打开，总告诉我敌人没有消灭。请问如何过关。

(zhi－li@990.net)

2.《幻世录》(PC)

○有一情节是在一个叫"艾瓦台地"的关中寻找一"通行证"。不论我怎样努力也未能搞定，只好找贵宝号帮忙。

(kwlchx@public.glptt.gx.cn)

3.《恺撒 3》(PC)

○进入游戏后，老是遭到天谴，挨火烧，造什么东东，就烧

什么,偏偏又找不到灭火的东西,急的我都快吐血了,请帮忙指教

(yh98@990.net)

4.《彩虹六号》(PC)

○第十一关应如何通关?

(lh120@263.net)

5.《龙骑士 3》(PC)

○在进入凯甲斯特城堡后,于9个机关处按　老者所言从右上角下去再从左上角上来,为何还是呆在原地,盼各位大侠相助,不胜感激

(上海　徐亦职)

6.《文明 II》(PC)

○游戏中常常引起污染,请问应如何消除?

(四川成都　廖洋)

7.《奇异世界之阿比逃亡记》(PC)

○在第一关一扇门中乘一圆球体到第二关,但门是关着的,用手雷炸了四五次也不行,只好放弃。从放手雷的桶上方进入某一关,一直进行到阿比的家乡,后来骑一只骆驼(?)到一吊桥前,无论怎样和把守的同胞交谈也无法通过,请高手赐教

(上海　青火)

8.《毁灭公爵》(PC)

○打到第三关一停有潜艇的海湾处,水下有一扇门不知如何过,请指点

(北京　星言)

9.《恶魔城月下夜想曲》(PS/SS)

○传说在藏书馆老爷爷椅下有大量宝物,于是按照传说在椅下使用"下上+跳",却只能使老爷爷头撞天花,却没半点发现,何解?又传魔导器"魔剑"达到50级的时候会在物品菜单中出现神兵利器,现已到达70级,却仍没反应?在地下水脉左面有一木板桥,千方百计不能进入,按地图只有这里可深入恶魔城,应怎样打开木桥?在书上看到地下水脉有一黑房可取得护甲,穿上它可通过塔上有尖刺的地方,这黑房是否在木桥之下?物品菜单中的"暗黑之剑"和"金苹果"有什麽用处?希望精各位帮助早日进入"逆之恶魔城"完成200%的心愿!

(gm456@pub.foshan.gd.cn)

○头部装备"雷击 HP 回复"在哪种怪物身上隐藏?另有一种在怪物图鉴道具表中找不到名字的胸部护甲怎样得到?

(山东菏泽　佚名)

10.《异度装甲》(PS)

○第二张盘中,打一个像大甲虫一样的白色怪物,每打它一下,它都会回复非常多的血,正常打法是没法打败它的,有一本攻略上说,当怪物使出三次"双方 HP 减半"后,主角使出一招叫"机神黑掌"的决招,将怪物打败。请各位高[illegible]

(mn lj@163.net)

11.《大航海时代外传》(PS/SS)

○女主角在接受了寻找圣杯的委托后应如何继续下去?

(广东韶关　吴新华)

12.《古惑狼 2》(PS)

○在第2关雪山中,如何取得悬在高空的红宝石?

(福建仙游　林国雄)

○只剩蓝宝石没有得到,而紫宝石不知在何处使用,故完成度不到100%,请高手赐教

(吉林　董洪涛)

13.《凝望骑士》(PS)

○当小西宽子对主角的恋爱度达到5个心后保持至结尾,等主角要走的时候寄给她一封表达爱意的情书,随后在灯台等待,按说应有两个结局:如果她来便会向主角告白,如果不来主角便一人离开。可是我玩到这里结局竟是谜之男和她结婚,请问可以改变这样的结局吗(悲伤……)?另外,如何寻找两名隐藏骑士?

(陕西西安　李加祥　李琪)

14.《武藏传》(PS)

○攻至最后一章,与卜ボ决战。虽然知道舞步的顺序,但每次不过3步就遭雷击,请问如何是好?

(福建福鼎　潘德盛)

15.《极度恐惧》(SS)

○请问B盘在 APARTMENT 区域3层一男子打开通往 DN 区域大门后,一名女子要主角放掉设备室里面房间的水,之后应怎样继续?

(广东广州　佚名)

16.《史记英雄传》(SFC)

○如何进入孟府地下室,如何帮助孟尝君?如何进入秦国?在燕国西北有一山洞,洞口有一老者,洞内有一怪龙,用什么方法能将其打败?

(北京　玩者)

17.《口袋魔鬼(绿)》(GB)

○在クチバ村中船长室中得到可除去特殊林木的工具后,消灭第三关 BOSS,在前进通过一所房子后,遇见一只类似猫的怪物(第143号怪兽カビゴソ)挡住去路,请问如何过关?

(福建南平　黄河)

秘方心得

一、《古惑狼 3》(PS)

在主选单画面输入上、上、下、下、左、右、左、右、□,便会出现第三选项(一个小恐龙的新游戏)

(江西南昌　余锴)

二、《格斗之王 97》(PS/SS/NG)

KING 有一招超必可以加招:在 MAX 状态下的 KING,先跳起重脚,站立重脚(只踢一下)接反兜两下脚的必杀,必杀完后,对手会掉下来,当对手掉到一半时,这时可以加一个反兜重脚,对手只剩一点血啦!这时 KING 就可以为所欲为。

(Aaron Zeng)

三、《MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER》(SS)

1. 隐藏人物:

函黑的野樱	按住 START 选 BLACK HEART
MEGA ZANGIEF	按住 START 选 HULK
SHADOW	按住 START 选 DHASLIM
U.S. AGENT	按住 START 选 VEGA
MISFESTO	按住 START 选 OMEGA RED
ARMOR SPIDERMAN	按住 START 选 SPIDERMAN

2. 隐藏模式:

首先完成 ARCADE 模式,ENDING 画面后可多出选项。

3. CANCEL 胜利

KO 对手后,按 L 键可 CANCEL 胜利姿势,用来鞭尸。

四、《OVERDRIVING HOT PURSULT》(PS)

先进入 OPTION 画面,选 USE NAME 输入 SPOILT 可选所有车和赛道,输入 SEEALL 可选新视点。

五、《METAL GEAR SOLID》(PS)

获得 FOX 和 BIG BOSS 称号:

FOX:

1. 被发现少于4次
2. 杀敌不超过25人
3. 不使用 RATION
4. 游戏时间小于3小时
5. 无 CONTINUE

BIG BOSS:

在不用雷达的情况下以 FOX 的条件完成游戏。

六、《AZITO2》(PS)

获大量金钱:

正式开始游戏后,接 2P 手柄,按住 2P 的 START 输入△△□□○×,便可在开始时拥有 9 999 999 万 YEN,但只可用一次

七、《三国志 VI》(PS)

获所有兵种:

在征兵时选好武将,选兵种时按3次 SELECT,便可出现所有兵种。

八、《COTTON BOOMERANG》(SS)

隐藏 OPTION:

在标题画面将游标移到 OPTION,按住 XYZ 不放,再按顺序按住 A, B, C 不放,此时进入 OPTION 便会多出2项,但用此秘技须通关一次。

(上海　庄仪)

九、《VIGILANTE8》(PS)

在 OPTION 画面的 GAME STATUS 中选择任何角色,然后输入如下 PASSWORD,可实现相应秘技:

I WILL NO DIE	进入 GOO MODE
GO SIGHTSEEING	可在 ORCARE MODE 中选择敌方数目
SEE ALL MOVIES	在人物外按下,可看爆机 CG 画面
REDUGE GRAVITY	在月面进行战斗
MONSTER WHEELS	全部赛车拥有鬼怪车胎
SAME CHARACTER	对战时可选相同人物
HARDEST SF ALL	三个对手一起扁你(痛!)
WMNNWLHTSCUCLH	出现所有隐藏人物并使用他们的武器
DEADLY MISSLES	追踪导弹的威力增加

十、《RAPID RACER》(PS)

游戏开始时输入如下姓名:

FRAC	可选择所有赛道
QAK	所有参赛者都变成了"丑小鸭"

(吉林德惠　博大 GAME 联盟·王博)

十一、《异世界传说(レガイア传说)》(PS)

金手指密码:

战斗一次后等级 MAX
80050B44 7FFF
80050B46 2402
80050B4C 1280
80050B4E 0022

战斗一次后 AP MAX
D01E8DA4 0003
801E8DA4 0001

AP 不会减少
D01E8C90 0044
801E8C90 0040
D01F2956 0044
801F2956 0040

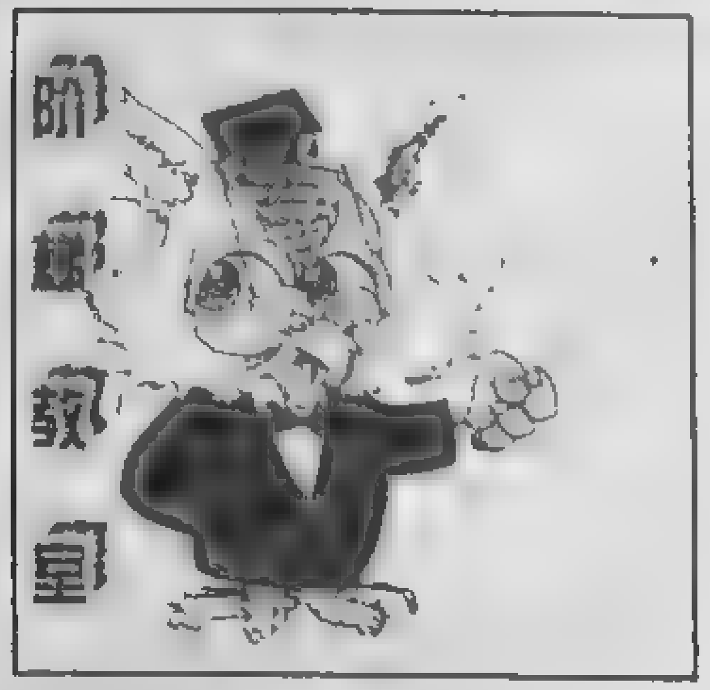
金钱 MAX
801CAC0C FFFF
801CAC0E 00FF

代币 MAX
801CAC0E FFFF
801CAC16 00FF

钓鱼点数
801CAABC FFFF

(北京　巫山云)

本栏编辑/AWEI



A3D vs EAX

■文/流星雨·徐罡

对于本文题目中所涉及的两种三维音频技术的优劣比较，在用户中"流传"着许多说法，不同的用户需求不尽相同，因此看法也各有差异，这里将要讨论的也只是我的"一家之言"，但必须说明的是，笔者在下文的阐述是建立在实事求是的基础上，力求客观、公允

概况和背景

Aureal 的"A3D"和 Creative 的"Environmental Audio"(环境音效)在音频方面无疑是一种创新。这两种技术带给玩家的是梦寐以求的真实的三维音响世界，它们正在逐渐成为音频平台的新标准

A3D 出现已经一年多，它对三维音频平台的创新设计被誉为具有划时代的意义。之所以能获此殊荣，是因为它以现场演绎的丰富立体效果取代了事先录制的简单音轨。以软件系统实时输入为基础，A3D 使我们那被嘈杂、呆板的电子声响污染的听觉为之一振，一个高保真、栩栩如生的音响世界诞生在玩家面前。它令应用软件中三维环境的听觉和视觉完美地结合在一起，动态的更新令视听者与虚拟环境真正融为一体。

美国国家航空和宇宙航行局与心理一听觉研究学者为了使音响真实化而"十年磨一剑"，A3D 正是他们的结晶。有三维视频的开发应用风光在前，游戏开发商们现在非常看好 A3D 音频的前景，纷纷投重兵以抢占市场先机。目前已经有超过 200 个软件系统采用或支持 A3D 技术。另外主流 OEM 公司，如 Compaq、Dell、Diamond 和 NEC 也已经成为它的有力支持者

当 Creative Labs 将声霸卡系列推向市场时，他们成功地建立了个人电脑音频规范一大名鼎鼎"兼容 Sound Blaster"。此后通过不断丰富产品线，Creative 进一步稳固了自己声卡霸主的地位 在与 Ensoniq 合作后，Creative Labs 推出了 AWE64/GOLD，一时成为电脑发烧友的高档梦幻声卡。不妙的是，Creative 一边把 AWE64 的升级版本介绍给世人并不断降低价格，一边却又眼睁睁看着市场份额因为新技术(PCI、A3D)的出现而被人瓜分，"卧榻之侧，岂容他人酣睡？"，最好的反击就是设计一种推陈出新的产品，他们选择了 Sound Blaster Live!

Sound Blaster Live! 最耀眼的技术就是 EAX，同时凭借声卡上芯片 EMU10K1 的强大声音处理能力，将以往诸如 MIDI 合成器、A－D 转换器、数字信号处理器(DSP)和混响处理器全部整合，创出自成体系的三维效果，它突出的一个特性是混响效果强烈，在 4 个扬声器(尤其是 PC-Work4.1)的支持下，EAX 可以为用户创造十分细腻生动的三维音响世界。EAX 令自然界声音出现在你的电脑周围

	Aureal	Creative Labs
3D 音频标准	A3D	EAX
API 支持	A3D, DS3D	DS3D, EAX
芯片	Aureal Vortex1(AU8820) Aureal Vortex2(AU8830)	Ensoniq Audio PCI(ES1370) Emu10K1
声卡	Diamond Monster Sound, Diamond Sonic Impact, Turtle Beach Montego, Terratec Xlerate, Xitel Strom VX	Creative Soundblaster live! Creative/Ensoniq PCI64/128

表 1　一般概况

特性	Aureal A3D	Creative Labs Environmental Audio
普及：(8/98)		
—兼容软件	> 30	1
—正在开发中的软件	> 200	> 30
—声卡	> 15	2
—主要制造商	Compaq、Dell、Diamond、NEC	Creative Labs
3D 音频		
—HRTFs(含义见增刊)	支持	部分支持
—2 音箱	支持	部分支持
—多音箱环绕	支持	优秀
室内音效		
—混响效果	支持	优秀
—3D 几何音效	支持	－
—实时墙体反射	支持	－
—实时墙体吸收阻隔	支持	－
—体现墙体材质	支持	－
3D 回放配置		
—耳机	支持	部分支持
—2 音箱	支持	部分支持
—4(或以上)音箱	支持	支持
API		
—DirectSound3D 支持	支持	支持
—Unified API	支持	－
—软件模拟	支持	－

表 2　特性比较

每一种产品推向市场时，常会标榜自己是"革命性的崭新制作"，我认为 A3D 和 EAX 是那种真正有实力如此宣称的技术产品。无论是在电脑游戏还是交互式 3D 软件中，它们都让使用者领略了一个崭新的世界：完全依靠听觉，在虚拟中感受真实，在细微处体会广阔。(表 1)

为进一步解 A3D 和 EAX 的差异，这里选用 5 个方面来比较两者的不同特性(表 2)

一辨：普及程度

由于推出较早，A3D 已经得到众多软件、声卡和 OEM 商的支持。自从 1997 年春季 A3D 问世后即被迅速、广泛采用。从资料来看，销售列于排行榜前几位，高品质的交互软件和游戏，支持 A3D 已经成为不可或缺的条件。在采用 A3D 的硬件设备帮助下，用户能充分感受到开发商营造出的更为逼真的虚拟环境。基于现有的优势，A3D 有望成为三维软件开发商首选的音频技术规范。也就是说，会有稳定增加的支持软件追随其后

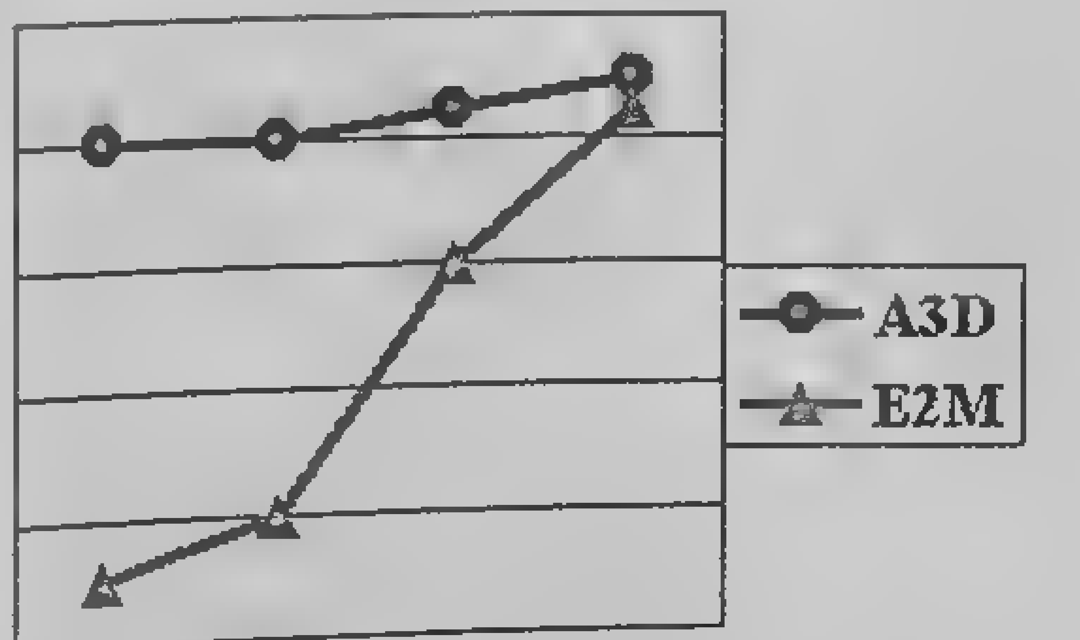
EAX 由于出道比较晚，故而在目前的普及战中难具优势，如果仅就当前市场来看，它还属于 Creative Labs 的独家技术。但凭借顶尖 PC 扬声器制造商的支持、该公司一贯声誉和在用户中的号召力，EAX 的前景相当值得期待。

二辨：3D 音频

在核心技术上，A3D 采用了 HRTFs 而 EAX 则是采用扬声器辅助定位来构筑三维空间音效。

A3D 关键技术基于 HRTFs，我们的双耳在日常生活中能感受生动的三维世界，那么两个扬声器在理论上也一定可以达到相同的效果。基于此观点，利用 HRTFs 过滤技术，以耳机或两个扬声器可以实现在 PC 上获得 3D 音效的梦想。HRTFs 被心理一环境学者们认为是目前最为先进的还原真实环境音效的方法之一。

EAX 的核心是基于扬声器的平面定位和其他一些技术措施。声音从不同位置的音箱中传来，置身其中的玩家借助双耳对音源位置的判断来获得三维音响效果和十分精确的空间定位。为其度身定制的是创新公司推出的 PCWorks4.1 环绕音箱(编者：强力推荐有条件的读者使用该音箱系统，只要您的声卡支持多音箱功能，获得的效果要格外优于常见的木制音箱)，它包含 4 个卫星式音箱和一个低音音箱。据称不久还会有 Cambridge Sound Works 7.1 桌面剧院系统，无疑会更增环境音效的魅力。



3D 音效扬声器数
(各点分别代表 2,4,6－音箱)

三辨：室内音效技术

为表现不同的空间感，A3D 和 EAX 采用了不同的方式

A3D 首次应用了美国国家航空和宇宙航行局开发的 Wavetracing algorithms 技术。它利用墙壁的反射、吸收和混响自实时精确地再现环境声音。声波在空间的行径类似撞球台中的线条轨迹。这种轨迹如果要表现在三维音响中，原本必须 12,000 美元的器材配置才可能做到，而现在感受诸如声波被墙面反射，在空间中回荡的空旷；被墙体禁锢，阻隔在你身前墙壁后的隐约；在墙角，那奇异声音的主人在等待你的出现……这类游戏中常见的场景能够由普通设备来表现，必须归功于 A3D

EAX 利用对混响参数的设置，表现不同空间的效果。当选择了匹配的环境之后，所能达到的效果是极其美妙、真实的。它包括礼堂、音乐厅和山洞这样的封闭型室内环境，也有街市、森林、山野这样的开放型室外模式。它允许用户自主进行音频参数调节，以满足个性化的需要。对于动态的音响，如穿过走廊、门厅，在以 EAX 为基础的 SB live！声卡中，它需要通过软件转换到 A3D 来表现

四辨：回放支持设备

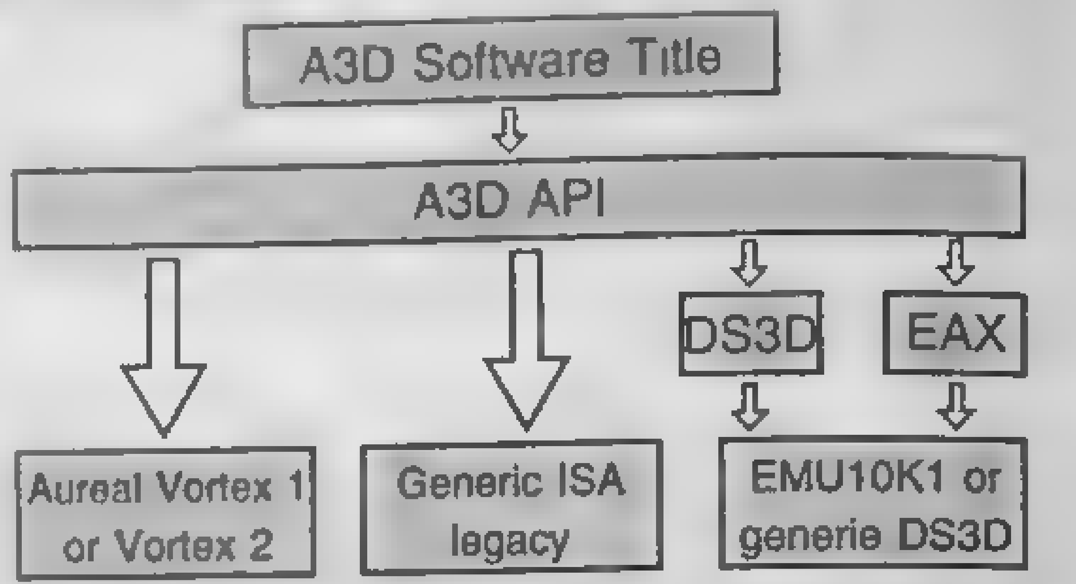
A3D 可以在各种设备（耳机、两个普通音箱或 5.1 多音箱系统……）上表现立体音效，EAX 推荐使用多音箱设备来达到最佳效果，而且最好是 Creative 自己的 PC Works 和 Sound Works

在设备的简洁上，对于一般用户，A3D 较有优势，正像前面提到的那样，由于 HRTFs 过滤专利的支持，普通的耳机也可达到三维效果（编者：但用户在欣赏的时候，最好不要乱动脑袋，否则会严重失真）。EAX 所需要的 4 个以上扬声器，占据了较多的空间，缠绕的电线使许多"粗犷型"用户感到头痛。当然，对于发烧友和爱好纯净音质的"专业玩家"，优质音箱本来就是必备，有匹配的声卡自是锦上添花。

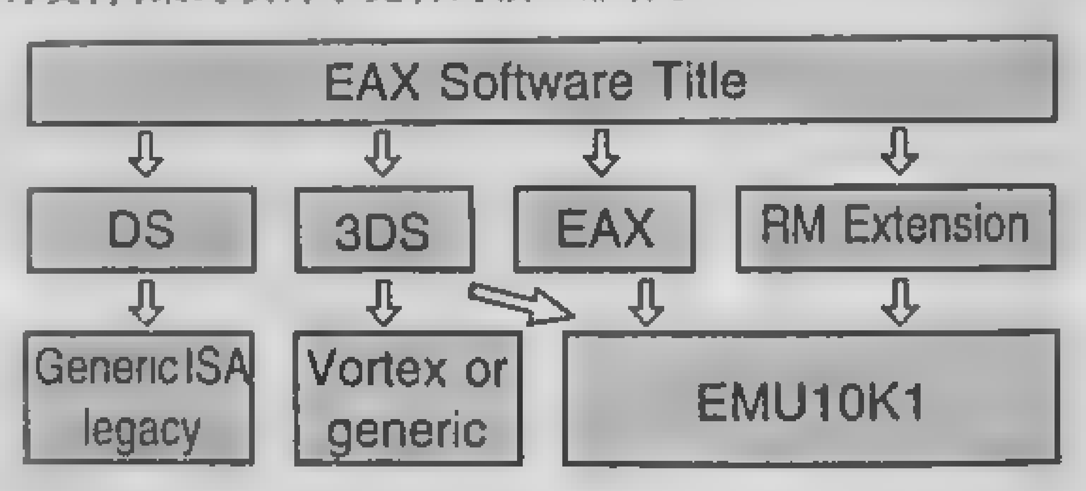
五辨：PCI 支持

A3D 是声卡 PCI 技术的忠实支持者，而 EAX 则通过与其它技术的合成也同样完全支持相应的 API。

API 是允许应用软件采用 3D 音频的关键。A3D 提供了全面的应用接口，从而使之能够完全和微软标准 API 及其扩展项目适配



EAX 是创新公司设计提供的 API，用以实现扩展混响功能的特性。因此，通过直接支持 EAX，软件开发商调用的是创新的环境建模技术（Enviromental Modeling Technology），在 Sound Blaster Live! 声卡中，由于有 EMU10K1 芯片的强力支持，最终获得了完善的接口兼容。



最后陈辞

Aureal 相信新游戏和其他交互式 3D 应用软件使 PC 音频必须达到新的表现高度，而 A3D 在满足这一需要上已经脱颖而出。

创新科技将他们在音乐合成上的经验和专业技术综合以适应新的交互式 3D 应用软件需求。在解决音乐空间感上已经达到了相当优秀的效果

在这场新标准之争上，谁将是最后的赢家呢？一个占尽天时，一个实力强劲，单以本文比较而言，A3D 在这场角逐中目前暂时占有上风，它更适应当前 PC 用户的需求。但 EAX 不会是输家，因为它适合那些注重音响品质的用户：借助完善的硬件追求完美的音效；它在更好地体现音乐（演奏）的丰富层次上极具前途，甚至超过它在应用程序上的潜力。

其实，真正的赢家应该是 3D 交互软件的开发者和所有使用者，正是因为这场音频标准的革新，我们的电脑听觉世界才有机会呈现出崭新的境界。

我们是否真需要 AGP？

■文／罗曜

AGP 这个词想来我们杂志的读者应该不会陌生，对于某些精通硬件的朋友来说，它的两大核心技术：DMA 和 DIME 更是耳熟能详。真正成型的 AGP 总线接口显示卡是今年年初开始进入国内市场的，到现在已有近一年时间。目前的显示卡市场几乎被 AGP 所垄断，只有少数低档卡、专业卡和 3D 子卡（3Dfx Voodoo Ⅱ）在继续使用 PCI 接口，相信这只是暂时状况，AGP 对市场的完全垄断只是一个时间早晚问题。

目前新装机或升级的朋友，不少人都选用 PⅡ系列作为平台，比如 PⅡ或者赛扬；而 AMD K6－2 或 Cyrix MⅡ的用户，则几乎百分之百选用了 Super7 主板。因此，我们可以作这样的结论：越来越多的计算机中拥有了 AGP 插槽，每一台计算机都有 AGP 插槽的时代为期不远了。这种现状导致用户普遍从 PCI 升级到 AGP 显示卡，但几乎不约而同地，在升级之后他们都发现，似乎电脑相应的性能并没有明显提高？于是不少人开始产生这样的疑问：AGP 是否真象厂商们宣传的那么好？

对于产生这一疑问的朋友，我想先问两个问题：你们买到的是否是真正的 AGP 显示卡？作为用户是否真需要 AGP 显示卡？如果回答都是肯定的，那么我要大声告诉你：你的选择完全正确，因为 AGP 确实是一项非常卓越的技术革新

（AGP 接口 G200）

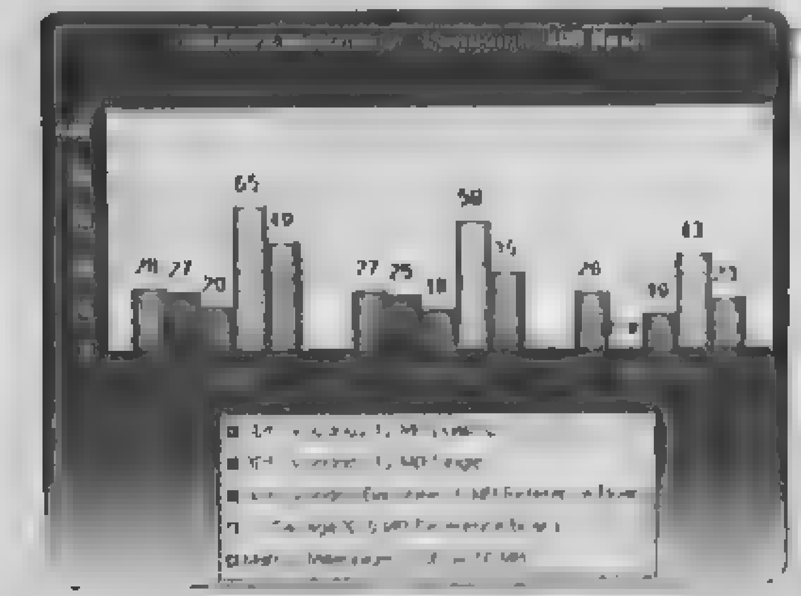
首先解释一下上面的两个问题，何谓"真正的 AGP"，何谓"需要 AGP"。

AGP 有两种执行方式：DMA 和 DIME。DMA 方式是利用 AGP 显示卡独有的高速总线，将纹理数据读取到显示内存中进行处理，从本质上说与 PCI 无明显区别。在目前，使用这种 AGP 卡，确实很难发现它比同种芯片、等量显存的 PCI 卡有什么显著的性能提高。而 DIME 方式则是允许将计算机主存作为纹理显存来使用，直接在系统主存中处理纹理数据，这就大大增加了实际的"可用显存"数量。长期以来，显存价格居高不下，在显示卡上安装大容量显存对普通个人用户来说是难以承受的，因此，DIME 技术以廉价、速度较低的主存来替代高价、高速的显存，应该说是一种"经济的替代方案"。配置大量（数十兆）显存的昂贵 PCI 卡，其速度要超过目前的 AGP 卡。在 AGP 显示卡中，一般只有 AGP 2×的产品支持 DIME 方式，DIME 正是 AGP 显卡的关键所在，所以我们说，目前"真正的 AGP 显示卡"应该是指支持 DIME 技术的 AGP 2×显示卡。好了，"何谓真正的 AGP"这个问题已阐述清楚，如果你买到的是 AGP 2×即支持 DIME 技术的 AGP 卡，那么恭喜您了。目前在中国市场上能够买到的 AGP 2×、支持 DIME 技术的显示卡只有 MGA G200 和 Creative Graphics Blaster TNT 这两种。

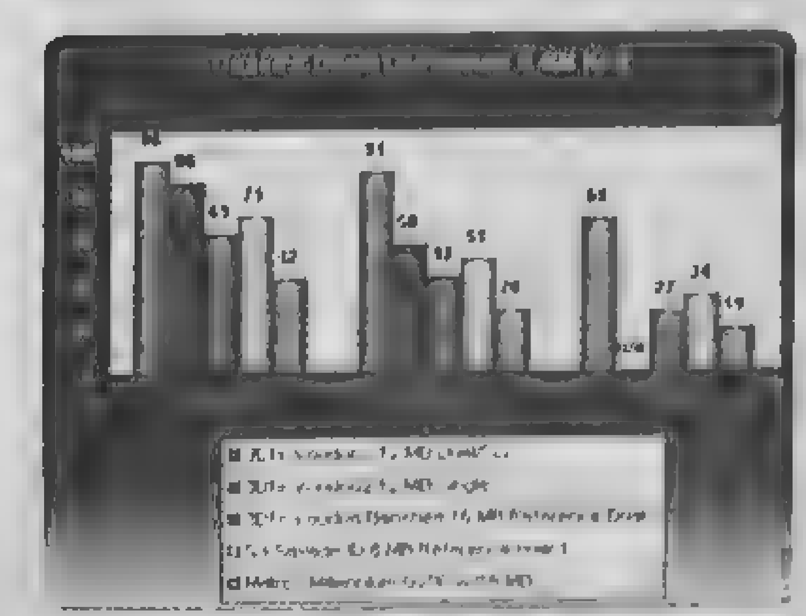
买到了"真正的 AGP 卡"，你的第一步已经迈对了！下面应该讨论你是否"真正需要 AGP"。AGP 的核心目的就是"以最少的花费，获得最多的纹理显示内存"。而纹理显示内存的容量多少，只对 3D 游戏的速度有影响，对其它的计算机应用没有任何影响。同时，3D 游戏中调用的纹理量的多少，也直接关系到玩家能否得到一个明显的性能提高。简言之：3D 游戏要调用的纹理数量越多，使用 AGP 显卡就越能获得高性能表现。所以，我们得出第二个结论：如果你是一个游戏玩家，特别是一个狂热的 3D 游戏爱好者，选用 AGP 显示卡是绝对正确的。

然而实际现状是，目前几乎所有3D游戏，纹理数据都没有大到必须要借助于使用主存才能进行处理的地步，仅仅使用板载显存就已经足够了。因此，即使是使用刚才我们提到的那些真正的AGP卡，用户也无法在现有的3D游戏上看到什么明显的性能提高。但是，这是否可以成为你拒之购买AGP显示卡的决定性理由？

可能有朋友听说过S3 Savage 3D这款刚推出不久的芯片吧，这是S3公司推出的新一代图形加速芯片，整合了2D/3D和视频输出。Savage 3D最著名的技术就是它的"纹理压缩"技术。这是一种名为S3TC(S3 Texture Compression)的算法，类似于我们熟知的视频MPEG技术，属于有损纹理压缩算法。Savage 3D芯片利用这种技术来减少纹理的数据量，从而大幅度提高纹理传输速度。S3公司为了显示利用S3TC技术可以达到的高速纹理传输，特意使用著名的3D射击游戏《Quake 2》的引擎制作了一段游戏演示片断mon2.dm2，在其中使用了超出普通版本《Quake 2》的、大量的纹理数据，整个画面看上去华丽异常，细节也体现得非常好。我们使用这段演示对Savage 3D进行了测试，同时还测试了目前能够找到的另外两款高端AGP卡：Matrox Millennium G200和3Dfx Voodoo Banshee以及PCI平台上3D卡的最强者3Dfx Voodoo2具体测试数据请参照下面的图表－1，为了说明问题，我还特别为您附上使用普通的、正常纹理数量的《Quake 2》片断demo1进行测试时的数据图表－2。



图表－1



图表－2

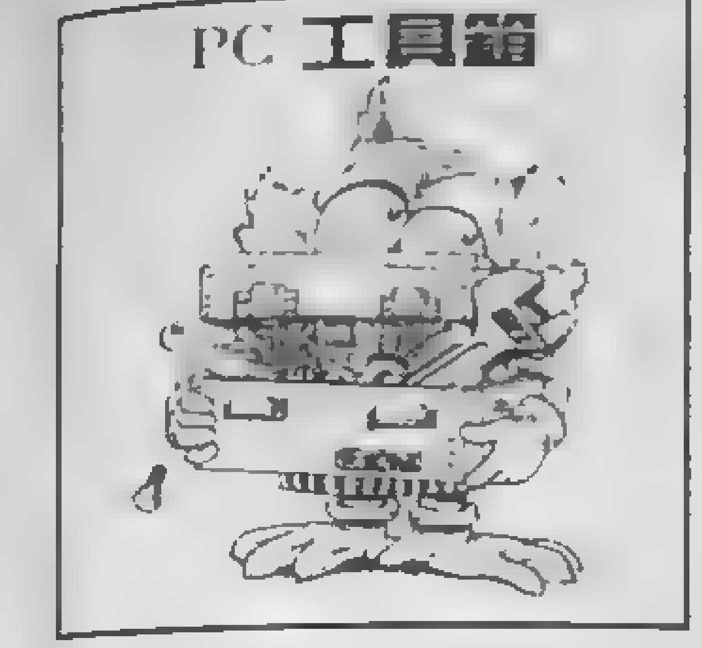
通过对比可以看到，在正常版本demo1上进行的测试中，3Dfx Voodoo2以强大的芯片处理机能获得了远胜所有AGP卡的分数。请注意，G200之所以得分如此低，是因为在测试中我们使用的是G200的D3D Wrapper驱动程序，它将《Quake 2》所用的OpenGL指令转换为Direct 3D指令来运行，执行效率比较低，而其余卡使用的则是标准的OpenGL ICD驱动程序

(PCI接口G200)

另一方面，在S3制作的mon2.dm2片断测试中，3Dfx Voodoo2的分值急剧下降，被Savage 3D和G200超出。这说明，在处理大量纹理的应用程序时，PCI卡上固定数量的纹理显存已不能满足需要，必须频繁地将纹理数据在内存和显存之间调换，浪费了大量时间，使得3D处理芯片即使有足够的运算能力也不得不长时间处于空等状态。而AGP显示卡由于可借用主存来直接处理纹理，执行效能大为提高。在这个测试中，G200和Savage 3D超过3Dfx Voodoo2也就不足为奇了。S3使用了独有的S3TC技术，在自己的演示片断中达到如此成绩在情理之中，而G200竟然也能获得如此高分就令人有些意外了。除了归功于G200优异的AGP性能之外，我们无法找出其它的解释。有朋友可能会问，为什么同样是AGP显示卡的3Dfx Voodoo Banshee得分却如此之低呢？事实是，Banshee只是一款AGP 1×的显示卡，仅支持DMA，根本不支持DIME工作方式

从以上对比测试中我们可以看到，在运行大量纹理的3D游戏时，AGP的DIME技术确有无可比拟的优势，这也是为什么说AGP显示卡必将取代PCI的最主要原因。以《Quake》系列的开发公司iD Soft为首的众多游戏公司已经宣称将在今后的3D游戏中使用更为大量的纹理，因为这样可以带来更为精细、华丽和逼真的画面效果。所以请放心，你的超级AGP显示卡不会英雄无用武之地。最后，重复一下我的结论：如果你是一个狂热的3D游戏爱好者并且买到了一块真正的AGP卡，你的选择完全正确！

本栏编辑/Chance



新款游戏编辑器 GameMaster

文/TalentMan

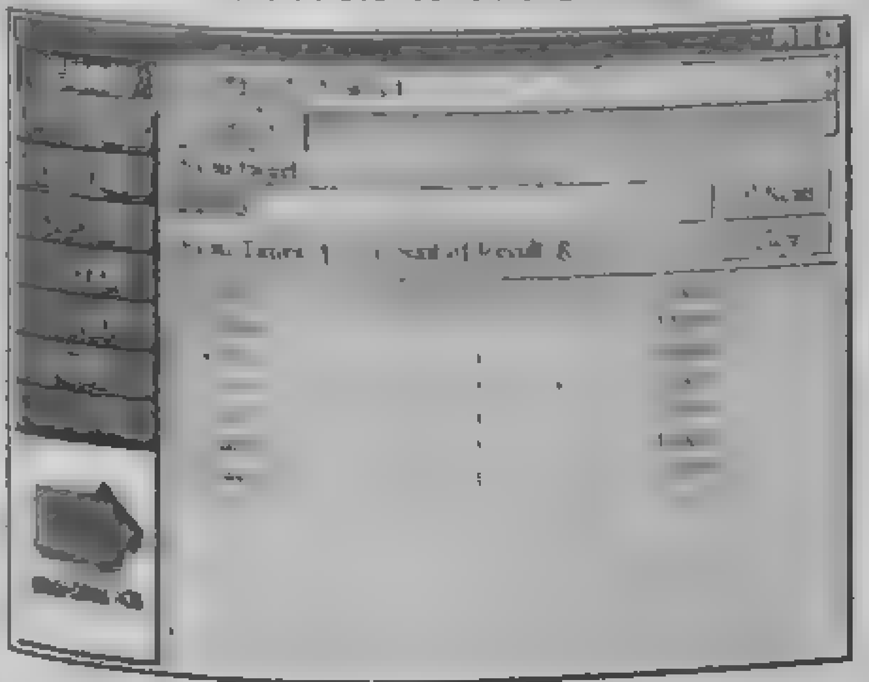
游戏编辑器是电脑玩家不可缺少的工具，曾几何时，FPE陪伴我们从《大航海时代》转战到《星际争霸》的战场，它在玩家心中的地位超过了其他任何修改器。但现在不同了，电脑的主力平台已经不是"DOS老头"，而是Windows9x，FPE死板的界面已经不适应玩家的需要，而它的下一代6.0又迟迟不亮象（只有演示版）。另一款后起之秀"Magic Trainer Creator"（简称TR）虽说完全针对Windows开发且功能强大，但复杂的操做实在无法令人满意。有没有更好的选择呢？有！最近精讯公司推出了GameMaster6.01—专门为Win9x开发的具有友好界面且功能远超FPE的游戏修改工具，其实用性又是TR所不能及的。

把GameMaster(以下简称GM)安装到硬盘，安装程序将在"启动"项添加GM的"呼叫器"，你可以随时通过它在任务栏小图标启动GM和GM Plus(由于GM是台湾出品，所以用的是BIG5码)。GM是主程序，用它对游戏进行编辑，GM Plus是当游戏不能用[Alt]+[Tab]切换窗口时使用的。

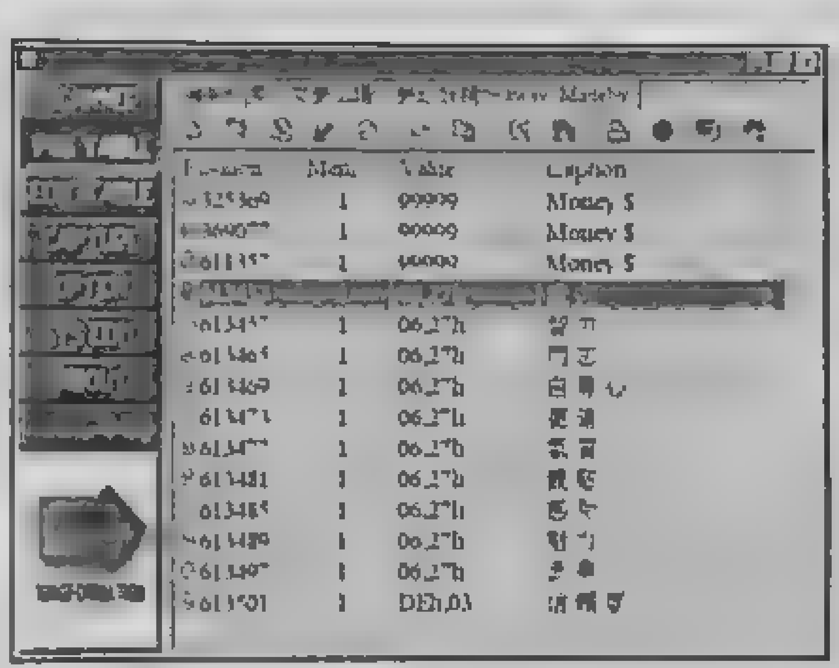
启动GM，看到的是英文界面，如果有MagicWin等内码转换软件，也可以切换成中文，GM有6大项功能：

1. Scanner

这是我们最熟悉的"搜索"功能。GM可以同时搜索多个参数，并把它们分类成不同的任务，可以用任务名列表框左侧的3个按钮分别对其进行新建、删除和改名。由于



GM使用的是Windows API函数，同TR一样需要选择操作针对的程序，点击"Force an application to modify"列表框可以列出正在活动的程序以供选择。"Refresh"用来刷新并重新设置。



选好游戏程序就可以用它工作了，在"Scan target"中输入要搜索的数值，GM对输入的数值有特殊的格式要求：如果搜索单个数值只需直接键入10或16进制数（可以输入小数），搜索字符串要用单引号作定界符，RPG游戏中的内力、真气等连续参数用逗号隔开，需要搜索一定范围内的数值时用两个减号连接上限和下限。GM支持低阶搜索，用问号作为低阶搜索的初始值，加号和减号代表数值增减变化，无法确定数增减时以叹号代表数值发生变化，等号是不变(低阶搜索可能会出现"假死机"状态，请耐心等待)。GM与以往的游戏修改程序不同，它可以在第1次搜索就列出所有符合要求的地址，这对一些容易确定的参数进行快速修改很有帮助。找到需要的地址，通过鼠标双击把地址添加到列表中，然后会自动进入第2项功能。

2. Pos Table

地址列表。这项功能用来对地址进行编辑和组织，双击列出的地址会弹出对话框，在"Value"中填入修改值，输入格式见上文。右边的两个选项用来确定参数的类型(Integer—数值型、String—字符型)。我们可以为地址起个注释名称以便区分，把名字填入"Caption"中，这样对每一个地址的作用就一目了然了。对话框下方有两个复选框："Autolock"将地址值锁定，"HotModify"则是GM独门绝技，复选它后，你可以在游戏中通过热键随时调整指定地址的值，加号用来累加，减号为递减，乘号切换"Autolock"开

关。在"Pos Table"中还有一排工具栏。前5个按钮分别控制对地址的添加、删除等，接下来的两个可以存储和打开地址列表，这个功能使您不必每次玩游戏都进行搜索，另外可以把地址列表文件在朋友们中传播和交换(GM自带《美少女梦工厂》、《沙丘2000》等游戏的地址列表文件)。工具栏最后一个按钮又是GM的一项新奇功能：用修改结果来直接修改游戏源程序，制作出无敌版，以后就用不着GM了。

3. Edit Table

内存编辑器。界面与通常的16进制文件编辑软件相似，工具栏3个分别标有"D"、"H"、"S"、的"手指"按钮，功能是在内存中寻找不同类型的数值，"D"代表10进制数、"H"是16进制、"S"则是字符串。右边还有"指定内存地址"、"恢复原值"等功能按钮。修改内存中的值，首先要在"Memory Unit"、"Offset Position"中输入内存单元和偏移值(如果是对"Scanner"或"Pos Table"中列出的地址进行修改只需在列表中选定，点击鼠标右键，由快捷菜单的"Edit"直接进入"Edit Table"，系统会自动填写"Memory Unit"和"Offset Positon")。确定了地址就可以在"Value"中输入数值，注意要以10进制数修改就必须点中"Value"右边的"Muti"项，"Nor"只能输入16进制。

4. Capture

抓图功能。可以用"Set Capture HotKey"设置热键，还可以在"Auto Save Bitmap"选择是否自动将图存为BMP文件。用"Capture the Full Screen"和"Only Capture Window Screen"设置抓图范围。"Capture"提供了图片预览功能，可以在右边小窗口看到抓下的缩略图片。

5. Option

系统设定。我们可以通过它切换中英文界面、设定呼叫GM的热键(Hot Key Setting)、地址锁定速率(AutoLock Speed)和内存搜索范围(Scan Memory Range)。锁定速率设置越快越好，内存搜索范围最好用自动，不要手动修改。用"Use Interrupt function to Run Game"功能可以启动指定的游戏程序并通过GM随时中断 继续游戏运行。"Auto Mouse"按钮用来设置鼠标自动操作，比如"一直按鼠标右键、左键"等功能。"Record Key"可是格斗游戏迷的福音，它能记录5组键序，在进行游戏前先将"绝招"键序记录下来，开始游戏后一个键就可以使必杀！点击该钮会弹出对话框，并列有5个按钮，分别代表5个键序，快试试吧！

6. Sys Edit

最后一项功能是编辑程序的系统运行参数，比如窗口位置、标题和运行速度。由于这个功能对游戏没有太大做用并容易造成不良后果，所以不做介绍。

GM主界面功能介绍完了，下面是GM Plus。它可以说是GM的遥控器，通过它可以不切换到GM直接在游戏中进行简单的搜索和编辑操作（遥控时屏幕左上角会显示GM工作状态，称状态区)。GM Plus通过命令格式对GM遥控，所以先来讲解一下它的所有命令：

SCAN? ?：搜索命令，? ?代表要搜索的值，格式见上文。它只能搜索单个数值且不能进行低阶搜索。

Clear：清除搜索结果。

Add? ?：将搜索结果添加到地址列表中，? ?代表将所有地址的赋值修改为? ?。

List：在状态区列出搜索到的前8个地址。

Value? ?：将地址列表中所有地址的值全部修改为? ?。

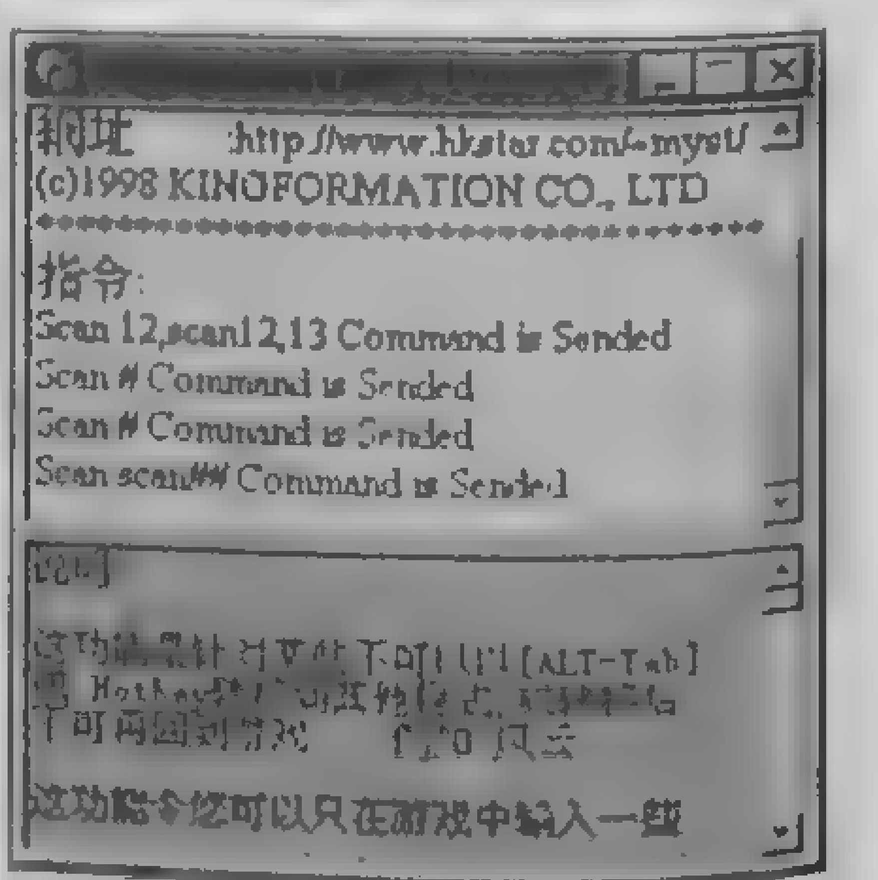
Lock：将地址列表中所有地址锁定。

UnLock：作用与前一个参数相反。

Pause：中断/继续运行游戏程序(该游戏必须是通过"Use Interrupt function to Run Game"功能启动的)。

了解清楚命令参数的格式和作用，只要按需要输入命令，对游戏进行修改，就不怕那些搞特殊的家伙了，比如红极一时的《风云》。

GM的功能相当丰富，可以说是一个完善的游戏工具。有了它相信没有您不能征服的游戏。来呀，尽情地享受作游戏主宰的乐趣吧！



编者：稍后我们将把Game Master放在"首都在线"(www.263.net.cn)的"软件仓库"，请朋友们自行下载。

NeoGeo，让我听见吧！

文/Monster

首先是NeoRage。很不幸，Rage小组自从推出了Neo-Beta后就再也没有动静了，这和上次的黑客事件有很大关系。要知道免费软件可以自由散布的条件之一就是禁止使用者擅自修改源程序，但黑客破坏了这一准则，结果严重打击了作者的编程热情，连带我们这些无辜的模拟器玩家都得跟着倒霉，唉……但Rage小组在某模拟器新闻站点的Interview中表示，新版NeoRage仍在开发，不过进度要慢许多。而且作者表示，下个NeoRage将是最后一个版本，他们希望能做到对NeoGeo硬件的完全模拟（这样也就没必要推出更多版本了)。

大家最关心的想必是对NeoGeo声音的模拟问题。游戏机上的Z80和YM2610芯片与NeoGeo的集成相当紧密，对它们进行模拟时要注意与整个系统的兼容，这让程序员们大伤脑筋。不过要告诉各位的是，已经有能发出声音的NeoGeo模拟器了！它的名字就是：MAME！它曾先后成功地"侵占"了System16和Callus等模拟器的领地，当版本号改写成0.34 Beta 4之后，MAME正式宣布支持模拟Neo-Geo。现在经过两个版本的发展，MAME终于在0.34 Beta 6中为企盼已久的我们带来了对NeoGeo的声音模拟！

好事来得太过突然使不少玩家不及反应。大家没有过多称赞MAME小组，相反程序员们听到的却是更多的抱怨，这是为什么？

首先是速度。由于MAME的特殊性，使得它的主程序成为一个4MB的庞然大物。这意味着在使用MAME运行NeoGeo游戏的时候，我们要将2～3MB的垃圾代码同时装入内存，这势必影响运行速度（其中Neo Beta只有312KB)。所以它的建议配置也从Neo Beta的P233MMX/64MB提高到了PⅡ233/96MB(当然得到的回报是你可以听见声音了)。此外MAME运行初始化的时间相当长，某些游戏竟然要花上十几分钟！很多没耐心的朋友因此仍然玩着NeoRage。

再一点是声音问题。什么？声音模拟不是已经有了吗？不错，但没想象中的好。对于付出了长时间等待的众多玩家来说，这声音效果实在太糟糕了……

最后一点你肯定不想听：相当一部分NeoGeo的ROM会发生复制错误！这些问题在NeoRage的"无声时代"没有被发现，但从MAME支持声音那天起，被发现有错的ROM就一天天增加。Monster看到这个消息时都快哭了。要知道，现在已知几乎所有受欢迎的游戏都有问题，《KOF97》、《Real Bout 2》、《天草降临》一个不落，全军覆没。复制错误种类很多，不过主要集中在重复复制和错误复制两种（详细列表可在MAME及相关站点找到)。前者问题不太严重，就是说复制的时候将某一ROM芯片复制了两次，而前后两次是完全相同的，所以只要使用任何不带格式的16进制编辑器将出错文件的后一半切除即可恢复正常。至于另一种错误，可就麻烦大了，因为错误的计算结果导致了错误的ROM文件，除非Rom List和NeoCharity重新复制这些ROM，否则别无他法。

正当大家热火朝天忙着修改ROM错误的时候，另一个号称支持声音的NeoGeo模拟器出现了。这个名为Danji的NG模拟器来自大韩民国(呵呵，其实就是韩国)，没有任何说明文档。Danji可以说就是为《真侍魂》编写的，因为除了这个游戏外其它的暂时都无法运行。本来想上作者的主页上一探

究竟，可是被满篇的方块加叉子符号吓回来了。准确地说 Danji 还没有将音乐模拟出来，只有音效而已，速度也很慢（为什么要提它呢？哦！我有《真侍魂》的 Windows 版啊）

OK，最后让我们转过头来看看其他模拟器近期有什么动作

上次介绍的 PSEmu 已经推出了新版本，效果与期望值非常接近，可以正常运行《铁拳 3》、《街霸 EX》、《Soul Edge》等，就是配置要求太高了

VGB for Windows 已经到 1.3 了，新版本几乎支持 GameBoy 目前所有的功能（包括连接打印机）。更令人兴奋的是支持任天堂刚刚推出的 Color GameBoy！

随着 NeoRage 的走红，Rage 小组[illegible]力已[illegible]离开了 Rage，所以 System16 小组的 Nao 便"趁虚而入"，编写了 Irem 的街机模拟器 M72。它现在能模拟的游戏还不是很多，但每个都支持声音！在下一个版本中，M72 将支持 Rage 的《海底大战争》、《铁钩船长》等大作，期待吧！

编者：

Monster 在本刊上讨论的有关模拟器的话题，已经引起了越来越多的读者注意，有不少朋友纷纷来函、来电询问关于模拟器的问题。这其中有咨询使用方法的，有探讨技术细节的，更有不少是询问相关站点和软件下载网址的，这里我要向大家说声抱歉了，因为编辑部的诸位同仁对模拟器感兴趣的几乎没有，再加上精力有限，很难时常关注这方面的新动向，只怕帮不上大家的忙（但只要读者喜欢，相应的文章我们会继续刊登）。基于以上原因：今后凡有关模拟器方面的问题请按照前几期杂志上登出的地址，直接向 Monster 发电子邮件或访问他的主页，必能对您有所帮助。如果您不方便上网，也可以写下问题后寄信给编辑部，我将尽快转交给作者。最后告诉大家一个好消息，我刊最新发行的 1998 年配套光盘（中）同 Monster 合作，放入了大量最新模拟器（包括运行文件、BIOS 等等）相关内容，不能上网的朋友有福了；已经上网的您也可以借此省下一笔可观的下载费用

编 后 公 告 板

1998 年配套光盘（上）发行后，我们收到了比 97 配套光盘多得多的回函。回函较为集中地反应了光盘手册印刷质量问题。需要向大家解释的是：当时由于时间仓促，印刷厂未能按编辑部要求印刷，这是造成此次纸质不佳、印刷粗糙的主要原因，在此向广大配套光盘用户道歉。1998 年配套光盘（中）的手册采用 60 克胶版纸印刷，封面为彩色套印，相信能奉献给大家一本印刷精美、阅读方便的手册。此外，还有 10 几位朋友来信反映他们在光盘使用中遇到的一些问题，编辑部在调查核实后，将与这些用户单独联络以确定处理办法。

很多读者在回函中献计献策，提出了许多中肯、切实的建议，我们将在以后的光盘制作中陆续采纳、择善而从。值得一提的是：来自湖南长沙的张莹在光盘回函中设计了一个别出心裁的光盘包装，其想像之妙、创意之佳令小编大为赞赏。只是现有条件下实现难度较大，暂时无法采用。但作为朋友们智慧和热情的体现不应该被忽略。因此，虽然张莹朋友已获得了上期回函奖，但我们还是决定继续授予张莹朋友本期"光盘回函奖"。希望广大读者能多为咱们的光盘出谋划策，在您们的热心支持下，我相信本刊配套光盘会越来越成熟，越来越受到大家的喜爱。

下面是 1998 年配套光盘（上）的"回函奖"获得者名单：

湖南长沙	张 莹	北京	吴亚楠	北京	岳京松	长春	李章廷	东北林业大学	胡守志
广东汕头	李津华	青岛	安伟平	河南	邓秀光	上海	张 屹	内蒙古牙克石	李凤兰

奖品是由北京北信源自动化技术有限公司提供的价值 199 元的 VRV 系列套装软件一套。请获奖的朋友注意查收。

本栏编辑／Chance

精彩主页一瞬间

■文／飞翔鸟·周晓阳

现在制作主页什么最流行？当然是动态 HTML(简称 DHTML)！而 DHTML 最重要的就是 CSS(样式单)，本文不想过多介绍 CSS 理论，如果要完整写出来可能一本杂志也装不下，所以给大家带来些实用技巧，技术快餐吗，绝对超值！不过我得说一句，文中写的都只能在 IE4 中显示，Navigator 不行，这并不是 Microsoft 的歪门邪道，而是 World Wide Web 联盟公布的标准所限（IE4 是完全支持 DHTML 标准的浏览器）。

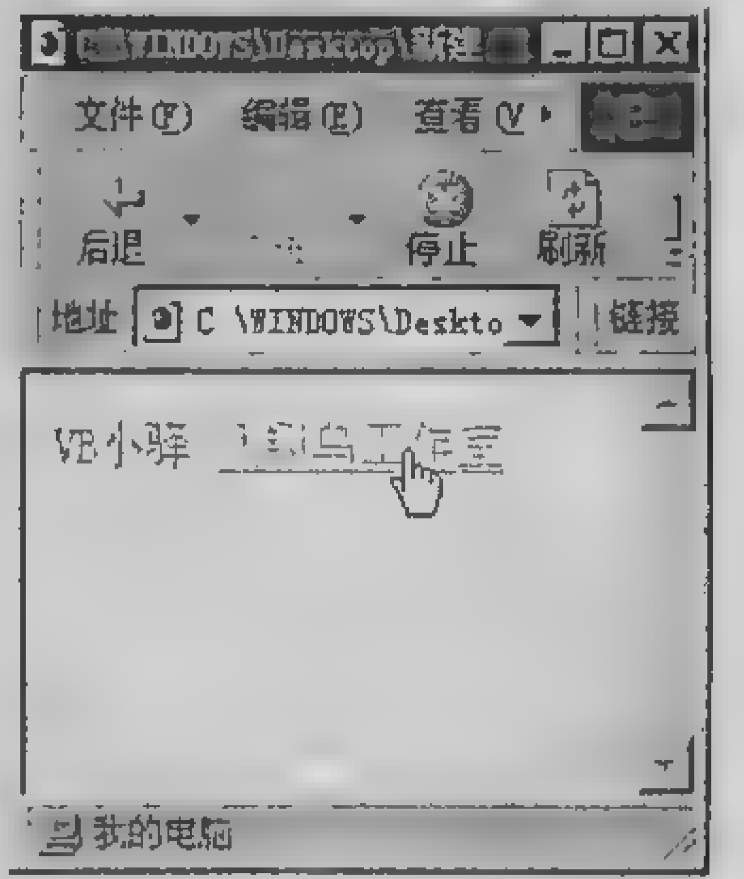
先介绍一些基本知识。我们经常用的样式单有两种：嵌入式和单页式。嵌入式可以直接放在 HTML 标记中并且只影响该标记，格式为 <标记名 style="属性名 1：属性值 1；属性名 2：属性值 2；……">；单页式放在 HTML 文件的 <html> 和 <body> 标记之间，写在 <style> 容器里，它将影响所有使用该标记的元素和格式（见程序 1）

注意"！－－"和"//－－"表示注释，以免不支持 CSS 的浏览器把它们当内容显示出来。好了有了这些了解足够了，Let's go!

先献上几个小菜。有的主页中你是不是经常发现它们的超链接没有下划线，当你把鼠标放在上面时下划线才会出现。其实这里利用的 DHTML 非常简单，用单页式样式单

程序 1：

```
<html>
<head>
<title> Good Page! </title>
</head>
<style>
<! --
  样式单
// -- >
</style>
<body>
……
……
</body>
</html>
```



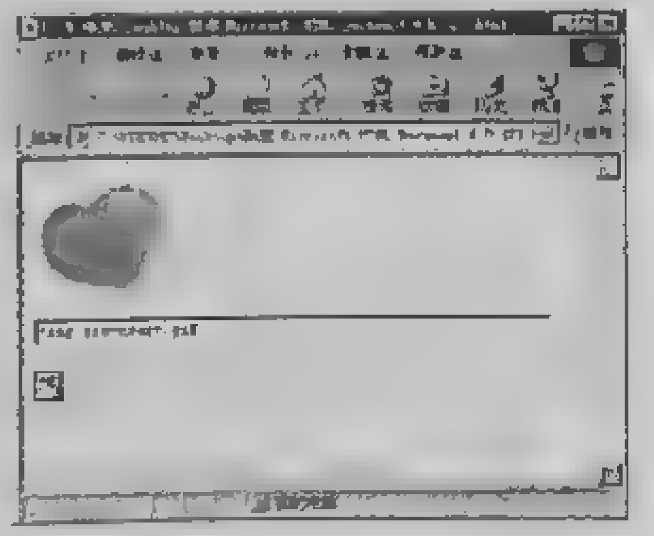
（图 1）

程序 2：

```
<html>
<style>
<! --
  a {text-decoration. none}
  a: hover {text-decoration : underline}
// -- >
</style>
<body>
<a href=http: //vbpost. yeah. net> VB 小驿 </a>
<a href=http: //www. zg169. net/ ~birds> 飞翔鸟工作室 </a>
</body>
</html> (图 1)
```

程序 3：

```
<html>
<body>
<div id=replacetext> 需要改变的部分 </div>
<form>
<INPUT ID=T1 TYPE=TEXT STYLE="width: 400">
<P> <INPUT TYPE=BUTTON VALUE=" OK" ONCLICK=" replace-
text. innerHTML = T1. value">
</form>
</body>
</html>
```



（图 2）

程序 4：

```
<HTML>
<HEAD>
<STYLE>
.start {color: yellow; background: navy}
</STYLE>
<SCRIPT LANGUAGE=JAVASCRIPT>
function highlightButton(s) {
```

填写如下代码(见程序 2)

希望鼠标经过时，不仅出现下划线，还变成红色？没问题，在刚才的代码中再修改一下：a: hover {text - decoration: underline; color: red}

如何动态改变内容呢！CSS 有一个 innerHtml 属性，通过它可以改变相应部分内容，在文件里加入如下代码(见程序 3)

当你在 TEXT 框填写内容后，按 OK，原来的<div> 标记的地方就变成了刚输入的东西，也可以输入一些带标记的代码，比如 <a> 或 <src>，你会发现这些标记也被浏览器解释了。与 innerHTML 有关的还有 3 个属性：outerHTML、innerText 和 outerText，如果有兴趣可以试试它们的作用。(图 2)

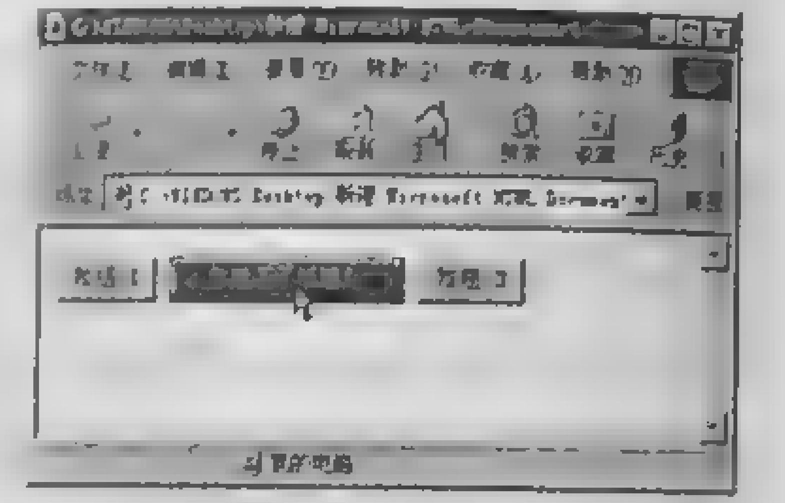
刚才改变了 <a> 标记的形态，那么按钮呢？如果想改变按钮的颜色一样没问题，下面的例子里当你把鼠标移过按钮时，按钮的颜色就会改变(见程序 4)。

以上的效果是不是很神奇呢？如果你觉得太简单，现在就来点够劲的。你不必理解下面的代码是什么意思，它的效果可以用在很多地方，你可以定义多串字符，它们将会在同一区域中逐次显示：一行字渐渐隐去，另一行字渐渐浮现，没有什么比这更 COOL 的了！(见程序 5)

如果你想显示更多的信息，只需把 Words 数组的元素改成需要的数目就可以了，更神奇的是这个效果也能对图象进行淡入淡出，不信试试！

本想为大家介绍更多主页里的“猫腻”，但版面有限这次就只能说到这里了，如果觉得有意思，下次我接着给你点惊喜(嘿嘿，还得留两手防身呢)，下次再见！

```
 if ("INPUT" = = event. srcElement. tagName)
   event. srcElement. className   s
 }
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY>
<FORM NAME = highlight onmouseover = " highlightButton (' start')" on-
mouseout = " highlightButton ('')">
   <input type = "button" value = "按钮 1">
   <input type = " button" onmousedown = " this. style. fontStyle = ' italic'"
onmouseup = " this. style. fontStyle = ''" value = " 点 这 里 " onclick = "
this. value = '你按下了按钮！'">
   <input type = "button" value = "按钮 3">
</FORM>
</BODY>
</HTML> (图 3)
```



(图 3)

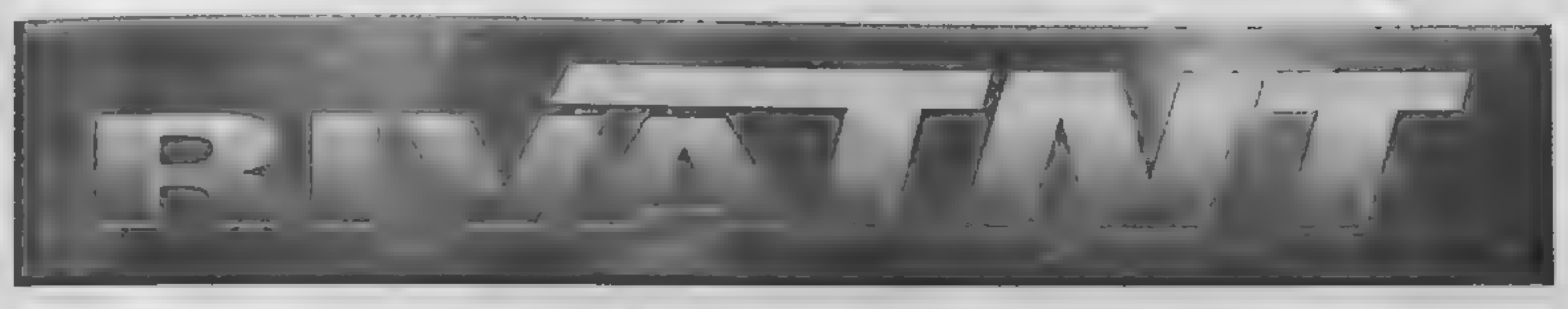
```
程序 5:
<html>
<body>
<div id = " inner" style = " width:
100%; filter: blendTrans(duration =
3)"> </div> <script
language = "JavaScript">
 var curObj = inner, i = 0;
 words = new Array(3);
 words[0] = " <center> <font color = red> <h2> 欢迎来到 VB 小筑！ </
font> </h2> </center> ";
 words[1] = " <center> <h2> <font color = red> 这种效果够酷吧！ </
font> </h2> </center> ";
 words[2] = " <center> <h2> <font color = red> 仔细看看这是文本，而不是
使用的 Java。 </font> </h2> </center> ";
 window. setTimeout("toggleMultimedia();", 100);
 function toggleMultimedia() {
    //首先查看是不是正在渐淡过程中
    curObj. innerHTML = words[i];
  if (curObj. filters(0). status = = 2) {
      curObj. filters(0). Stop();
      if (curObj. style. visibility = = "hidden")
          curObj. style. visibility = "visible";
      else
          curObj. style. visibility = "hidden";
     window. setTimeout("toggleMultimedia()", 1);
  }
  //准备开始渐淡
  curObj. filters(0). Apply();
  //对调 visibility 属性
  if (curObj. style. visibility = = "hidden")
      {curObj. style. visibility = "visible"; }
  else
      {curObj. style. visibility = "hidden",
         if (i = = 2) i = -1;
         i = i + 1; }

   //渐淡开始
   curObj. filters(0). Play();
window. setTimeout( " toggleMulti-
media()", 5000);

}
  </script>
<div align = "center">
</body>
</html> (图 4)
```

(图 4)

编者按：nVIDIA 的 Riva 系列 3D 加速卡从投放市场之日起，就倍受广大玩家关注，加上众多软件厂商的大力支持，更成为热销产品。临近年底，他们又推出了最新的 Riva TNT 芯片，许多媒体也作了报道。TNT 芯片性能到底如何？以它为基础的显卡同 Voodoo2 相比谁更技高一筹？相信是不少玩家所关心的。本期组织了两篇文章以飨广大读者，希望能为您作个参谋。

3Dfx 的终结者？！

■文/执火



只要涉及 3D 图形加速的话题，我们就会情不自禁地想起 Voodoo。正是它带领玩家第一次真正进入了个人电脑

3D 娱乐世界，由此它也成为衡量此后所有 3D 加速卡优劣的标尺。随着 3D 图形技术在电脑游戏中被广泛采用，游戏发烧友对显示卡 3D 性能的要求也水涨船高。新一代的 AGP 接口为进一步提高显示卡图形处理能力创造了条件，生产显示卡的厂商也致力于研发新的 AGP 接口 3D 图形加速卡，使显示卡性能不断超越极限。许多芯片生产厂商生产的 3D 加速芯片已经陆续问世，其中有些厂商宣称自己的产品性能已经超越 Voodoo2，是不是真的如此呢？我们就拿手中这款号称“Voodoo 终结者”的创新 Creative Riva TNT 来看一看，是否 3Dfx 的终结者真的来了。

本文所评测的这款创新 Creative Riva TNT 采用 AGP 接口，加速卡主芯片上附有一块散热片，板载 16MB 的 SDRAM 作为显存，想必这就是创新 Creative Riva TNT 能给我们提供高分辨率的资本吧。秉承创新一贯作风，整块卡做工精良，元器件选择考究。给笔者留下的第一印象相当好。

此卡安装过程简便，Windows 95 顺利找到新硬件。考虑到随卡应用软件建议将自动安装取消，于是待完全进入系统后，再启动光碟安装界面。把硬件驱动和应用程序一起安装好，这里面用处最大的是 Colorific 和 3Deep：很多 3D 加速卡都会有不同程度上的偏色，而随卡的 Colorific 是用作色彩校正的，按说明书放好色块卡，选定显示器的品牌、型号，再选与色板相同的色块就完成了色彩校正，这点是被目前绝大多数 3D 加速卡厂商所忽略的；3Deep 用以调节显示解析度，可直接将分辨率调至 1920×1200(如果您的监视器能支持的话)。这款创新 Creative Riva TNT 提供的分辨率显示色彩和相应刷新频率如下(见表 1)。

2D 性能方面，Creative Riva TNT 在测试软件中得分极高，超过目前市场上的 G200，可以说在 2D 应用上能够胜任现有的一切工作。

我们再来看看这款 Creative Riva TNT 在 3D 加速方面的表现。我以 Windows 98 作为软件平台，安装有 DirectX6.0。

运行《极品飞车 3》，设定硬件加速，进入游戏。选车的

分辨率 单位:pixel	256 色	64K 色	16.7M 色
640×480	60~240 Hz	60~240 Hz	60~240 Hz
800×600	60~240 Hz	60~240 Hz	60~240 Hz
1024×768	60~170 Hz	60~170 Hz	60~170 Hz
1152×864	60~150 Hz	60~150 Hz	60~120 Hz
1280×1024	60~120 Hz	60~120 Hz	60~100 Hz
1600×1200	60~85 Hz	60~85 Hz	60~75 Hz
1920×1080	60~85 Hz	60~85 Hz	60~72 Hz
1920×1200	60~75 Hz	60~75 Hz	60 Hz

(表 1)

DEMO画面与Voodoo2的表现在观感上差不多，只是整体亮度稍暗。在第一条赛道，画面清晰，3D贴图表现不错，与Voodoo2下的画面一模一样，但光线与烟雾效果略为逊色。随卡附送的游戏《Fosaken》由于对创新Creative Riva TNT进行了专门的优化，在光影及各种特效上表现非常出色。执行《Incoming》与《Unreal》时，场景转换快速、顺畅，毫无丢帧，感觉要比Voodoo2快，不过还是在光线与烟雾方面表现稍为逊色。我分别用《Quake2》和《Incoming》在TNT与Voodoo2的环境中进行了测试和比较，总体说创新Creative Riva TNT画质表现令人满意，但对于OpenGL的支持不如Voodoo2好，导致它在运行程序时帧速率低于后者。而对于D3D游戏来说，Creative Riva TNT占据了极大的优势，画质上不但达到Voodoo2的水平，而且在高分辨率时的帧速率不容置疑地完全超越了Voodoo2，随着分辨率的提高这一优势也在不断增强。在没有两片Voodoo2进行SLI连接的情况下，高分辨率对于Voodoo2来说根本是块空白。

Quake2	640×480		800×600		1024×768
	Voodoo2	Riva TNT	Voodoo2	Riva TNT	Riva TNT
P Ⅱ450	86	64.5	53	52.5	34
P Ⅱ400	80	58	51.5	47	33
P Ⅱ300	72.5	51	49.5	42.5	32.5
P Ⅱ266	66	44.5	47	37.5	31
M Ⅱ333	67	44	47	38	31.5
K6－2/300	38.5	24.5	37	23.5	23

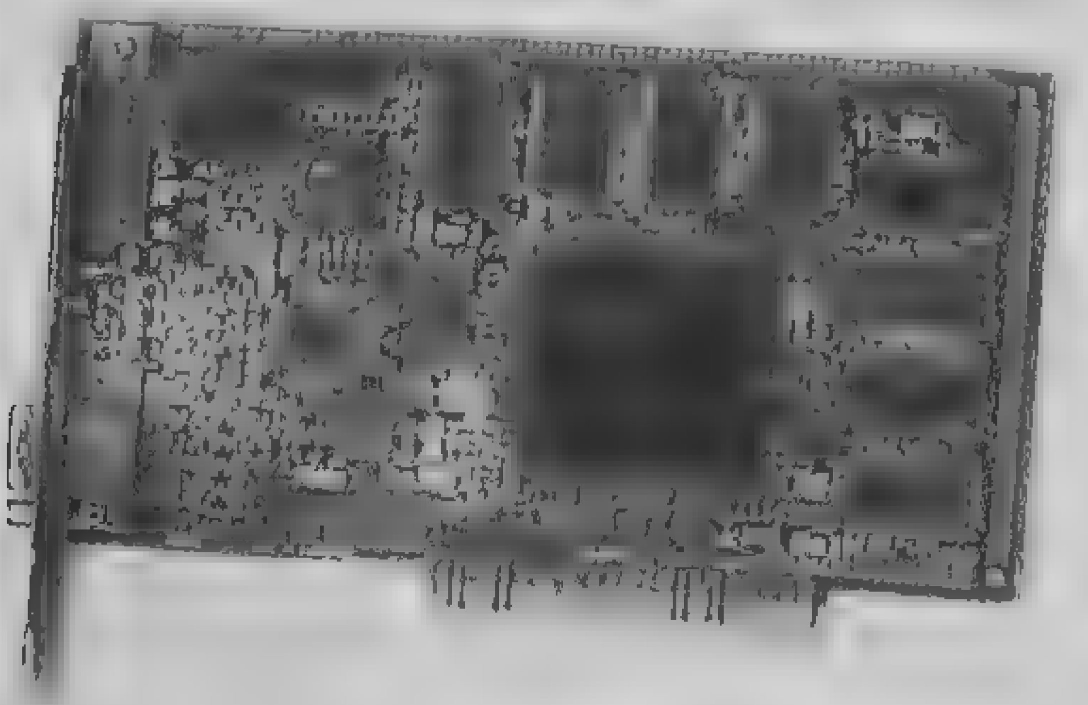
（表2　单位：帧/秒）

Incoming	640×480		800×600		1024×768
	Voodoo2	Riva TNT	Voodoo2	Riva TNT	Riva TNT
P Ⅱ450	101.5	110.5	61	70	41.3
P Ⅱ400	96	104	61	69.6	41.1
P Ⅱ300	92.5	92.5	60.5	69.5	41
P Ⅱ266	87.7	88	57	67.5	39
M Ⅱ333	87	89	57.5	69	39.5
K6－2/300	85	87	58	68	39

（表3　单位：帧/秒）

《Quake2》测试(见表2)。

在《恐龙猎人》中，Creative Riva TNT表现出众。它不但支持全部特效，而且画面贴图表现非常细腻，与Voodoo2相比从视觉感受上不分仲伯（对云雾效果处理非常完美）。在分辨率为640×480时，平均运行帧数都在80帧/秒以上，在分辨率为800×600时也超过了50帧/秒。将分辨率继续调高时，帧数衰减幅度逐渐趋小。这一特性是其他3D图形加速卡望尘莫及的。



另外在《Incoming》中测试(见表3)

从上面的测试结果来看，创新Creative Riva TNT是一款非常优秀的3D图形加速卡，但对于图像品质要求较高（喜欢"钻牛角尖"）的游戏发烧友来说，它的画面表现比Voodoo2确是略逊一筹，但极佳稳定性又大大优于后者，玩家不必担心自己的图形加速卡会由于过热而烧掉，更不会在高分辨率时让你看到画面出现迟滞、丢帧现象。创新Creative Riva TNT是一款2D/3D全合一的显示卡，完全支持AGP 2×规格，每秒可填充180万像素，板上附有12K的Cache，与DirectX 6.0兼容，支持OpenGL API，是一款非常值得考虑的图形加速卡，但若把它称为"Voodoo2的终结者"我看还为时过早。

本栏编辑/Chance

TNT、3Dfx 谁是王者

■文/流星雨·徐罡

年末随着新一代3D加速卡的大量上市，用户再一次在选择时变得不知所措。虽然已经有大量这方面的比较文章，但有时测试数据足够，采购建议则显得有些单薄。因此，本文在这里和大家一起分析一下，看到底该如何面对这些新选择。

从这么多的芯片、品牌和测试数据，我们不难看出选择的焦点慢慢集中到Voodoo2和Riva TNT上。今年2月份上市的Voodoo2无疑成为新一代3D加速卡的标准，任何新产品都喜欢也不得不把自己和它放在一起比较；而Riva TNT则显然是这些比较中的佼佼者，所以，今天的话题就放在它们身上，除了必不可少的数据以外，我们还将用大量篇幅讨论一些可能比数据更重要的内容。

在高档机型上的比较

谁更快，Voodoo2还是TNT？要得到这个答案，必须分析一下两种情况：TNT vs 单片Voodoo2和TNT vs SLI模式Voodoo2

把单张TNT卡和SLI的Voodoo2放在一起比较，这公平吗？nVIDIA曾经多次公开宣称TNT能够和SLI的Voodoo2相媲美，由它支持1024×768的分辨率，所以SLI的Voodoo2才是最恰当的对比者。另外Voodoo2的价格在过去几个月中一降再降，现在国内已经能够花大约2500元的价格买两张12MB的Voodoo2了（当然是台湾产品），因此在价格上二者差距也不算太大。

1:1—在我们的测试平台P Ⅱ400上，TNT在Direct 3D的测试中全面战胜Voodoo2。例如，《Forsaken》在800×600下得分是126.98帧/秒，而单张Voodoo2为95.75帧/秒；《Incoming》在800×600×16bit色彩下得分是74.26帧/秒，而Voodoo2为59.17帧/秒

《Quake 2》中，由于游戏使用了OpenGL下的单周期、多重贴图功能，二者表现相当接近：在800×600时均为大约60帧/秒。很可惜，由于现在几乎所有的D3D游戏都没有使用这两块卡具有的单周期多重贴图功能，所以我们无法进行基于D3D API的测试。

2：1—TNT根本不是SLI模式Voodoo2的对手。在1024×768的分辨率下，Voodoo2运行《Quake 2》为73.4帧/秒，远远超过了TNT的38.3帧/秒，甚至也大大超过了TNT在800×600下的结果—59.6帧/秒。而在《Incoming》中，Voodoo2在1024×768下的成绩和TNT都是大约74帧/秒。

很明显，SLI方式的Voodoo2仍然是3D娱乐领域的冠军，但TNT至少和单张的Voodoo2差不多，甚至在很多情况下超过了它。此外，必须承认Voodoo2在某些技术方面已经显得有些过时了，请接下去看后面的几段大家就明白我们为什么这样说。

中、低档机型上的比较

当我们得出Voodoo2在中档机器(P Ⅱ233)和低档机器(P200MMX)上的表现超过TNT的结论时一点也不觉得意外。Voodoo2是早在今年2月上市的，如果它只有"延迟"到今天，在高档机上才表现出高性能的话则与其当初的市场定位不符了。TNT不同，它最初就设计整合在最高档电脑中，中、低端零售市场只是第二重点。

在Pentium MMX200上，二者在基于D3D的《Forsaken》、《Turok》和《Incoming》中的成绩基本相同。可以看出低速的CPU限制了它们在性能上的充分发挥。当使用Glide接口时，Voodoo2在《Turok》(640×480)的结果超出了使用D3D的TNT大约14帧/秒（38.1帧/秒：51.9帧/秒）。但在上文的高档机型上，这个差距大大缩小了，在P Ⅱ400上，TNT只比使用Glide的单张Voodoo2慢几帧。

当测试《Quake 2》(OpenGL 接口)时，我们对结果很惊讶：TNT 在 800×600 下的得分只有 23.4 帧/秒，而 Voodoo2 为 38.3 帧/秒。笔者无法解释为什么会产生这样的差距，难道是 Voodoo2 的 OpenGL 驱动程序为低档机器进行了特别优化吗?

在 PⅡ233 上，TNT 的得分和 Voodoo2 相当接近(除了《Quake 2》)，两者在 800×600 的《Incoming》中一样都是 55 帧/秒左右；在同样的分辨率下，《Forsaken》TNT 为 112.02 帧/秒，大大超越了 Voodoo2 的 77.59 帧/秒。可惜在《Quake 2》的 800×600 中，它的劣势仍然十分明显：33.5 帧/秒，输给了 Voodoo2 的 49.5 帧/秒

有鉴于此，考虑到一张台湾产 12MB 的 Voodoo2 价格已跌到 1300 元以下，对于低档电脑的用户来说相当有吸引力，而且未来机器升级，依然可以带着 Voodoo2 继续赶路。TNT 在《Quake 2》上的拙劣表现让我们对它能否被许多电脑还不太高级的玩家所接受产生了怀疑。(后文将附上所有的测试数据)

3D 特性

在看过大量比较数据后，接下来我们要进入关于 3D 特性的各项讨论。Voodoo 初次登台是在 1996 年底，而 Voodoo2 是在 1998 年 2 月。当时 Voodoo 的技术是梦幻般的出色，而 2 年后它开始显得有些陈旧了，新的 TNT 在几个关键特性上超过了它：真彩渲染、允许窗口模式运行以及支持 AGP 总线。

真彩色渲染：TNT 和 Voodoo2 均能够在内部进行 24bit 真彩色渲染，以便在过滤及混合时不会产生视觉上的伪像。但 Voodoo2 在视频回显时却必须把颜色数降到 16bit 才行。这[illegible]色彩过渡[illegible]色带

TNT 很好地解决了这个问题，但在显示真彩色的同时会带来速度的下降。举个例子：在 PⅡ400 上运行《Incoming》(800×600×32bit)时的得分为 45.08 帧/秒，如果改为 16bit 渲染则为 74.26 帧/秒。因此可以得出这样的结论：如果在 TNT 上想用 32bit 色彩而又保持高速，请降低分辨率。此外 TNT 还能够直接使用真彩色的原始贴图，而 Voodoo2 只能使用 16bit 贴图。当然，目前只有极少数游戏使用到了真彩色贴图，因为搞不好这将大大增加软件对显存的需求

在窗口中运行：Voodoo2 的独立 3D 子卡设计提供了简便的安装和极为出色的兼容性，但同时也带来了一个问题：它只能全屏显示 3D 画面。在大多数情况下这不算是什么问题，因为游戏一般在满屏显示时所带来的乐趣是最好的(游戏设计者在设计游戏时也时常惦记着 Voodoo 的这个特点)。但是在窗口中运行游戏有时可以带来某些方便。比如说可以一边看攻略一边攻关或者一边游戏一边注意着浏览器窗口。这时，Voodoo 就完全无能为力了。

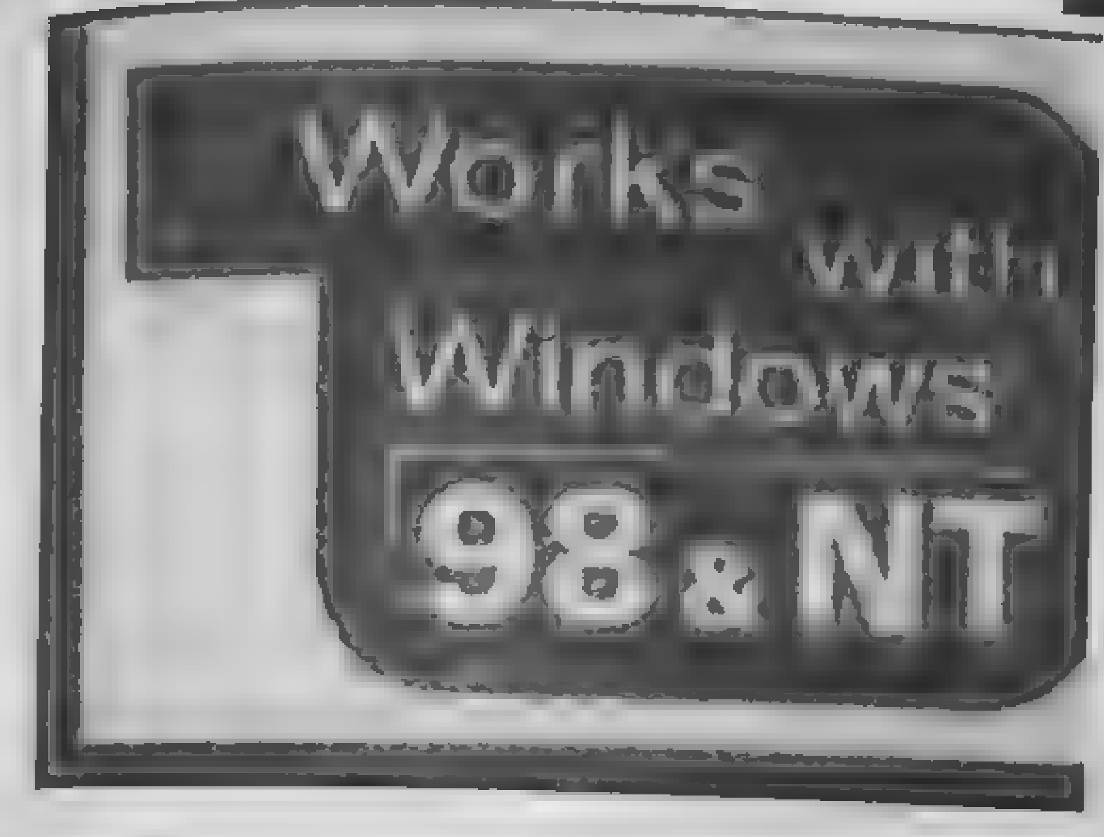
支持 AGP：高档机器上，AGP 2×的 TNT 在许多情况下表现要超过 PCI 总线的 Voodoo2。AGP2× 能提供大约 3~4 倍于 PCI 的带宽，数据传输速度自然就大大超过了后者。甚至如果发生 TNT 的 16MB 显存都不够用的情况，高速的数据传输仍能保证迅速从系统主存中调用数据。AGP 总线允许显示芯片直接调用系统主存而不用先把数据复制到显存中，这样做的好处有两点：减少了显卡上必须安装的显存数；把愈加庞大的系统主存作为充足的后备力量

直到今天，游戏设计者仍然会经常考虑到大多显卡上有限的显存而限制游戏的分辨率和使用的贴图量，一旦当 AGP 成为完全的工业标准且 16MB 的显卡成为市场主流之后，我们就将看到贴图更为精美的游戏了。到那时即使是一块 12MB 的 Voodoo2 也会不够用。

上面简要说明了 TNT 所拥有的 Voodoo2 不具备的几项长处，请继续看下文。

游戏兼容性

没有人会否认，这一点是玩家最关



心的问题(甚至超过了对性能的要求)。以前如果你希望游戏能够在没有任何冲突的情况下稳定运行，那么答案很明确：选一块 Voodoo 或 Voodoo2。虽然现在情况有些改变，但想让所有游戏都能够在非 Voodoo 的 3D 卡上好好运行仍然要冒点险。

Glide：3Dfx 独有的 API 曾一度是 3D 游戏所必需的软件接口。首先它能提供 DOS 下的 3D 加速而 D3D 不能；其次它能充分发挥 Voodoo 芯片的性能而 D3D 做不到；最后，它比早期的 D3D 快，许多游戏设计根本无法忍受前几个版本 D3D 那乌龟爬的速度。但最新的 D3D(5.x 和 6.0)却赶了上来，并且吸引了更多设计者的注意力。

但可能是由于游戏开发周期比较长，需要 Glide 的新游戏仍然在不断出现，即使不是仅支持 Glide 但也常会为其特别优化，最好的例子就是 EA：当它宣布和 3Dfx 结盟后，恐怕拥有 Voodoo 的玩家高兴得觉也睡不好了。

虽然从长远看，只支持 Glide 的游戏会越来越少，但不能否认这样一个事实：那些已经上市的游戏呢？它们不会在 TNT 上得到 3D 加速。比如说：《NASCAR Racing 2》、《Myth: The Fallen Lords》和《Resident Evil》等等。

Direct3D：大量的 D3D 游戏在 TNT 和 Voodoo2 上运行都不会有什么问题，这一点您可以放心，只是一些特殊的游戏可能需要 TNT 的补丁：比如说《FFⅦ》。

OpenGL：在目前《Quake》、《Quake 2》以及使用它们引擎的一些游戏如：《Hexen》、《Sin》、《Half Life》和《Heretic》是主要一些使用 OpenGL 作 3D 加速接口的。而 Voodoo2(提供了 Mini~OpenGL 驱动程序)和 TNT(完全的 OpenGL 支持)均能运行这些游戏。但值得注意的是，当我们在测试时，TNT 在运行这些游戏时的画面显得很暗，即使把亮度选项调到最高仍然可能会看不清。而 Voodoo2 的画面则显得明亮，基于这一点我们可以说，在目前这类游戏中还是 Voodoo2 支持得更好。

经过这一轮的讨论，我们不难得出答案，在游戏兼容性方面 Voodoo2 是当之无愧的赢家。虽然随着时间的推移这个优势会逐渐变小，但在现在买一块 Voodoo2 一定可以得到最广泛的游戏支持。

画面质量

当 3D 加速卡的速度越来越快时，人们逐渐开始关注另一项对游戏至关重要的因素：画面质量。而玩家也出现分流的趋势：一些人成为帧数的狂热追求者，另一些则成为画面质量的鉴定行家。在我们看来，要真正享受游戏的乐趣，二者缺一不可。

画面真实度：在判断画面质量时，我们同时在两台机器上分别用 Voodoo2 和 Riva TNT 显示相同的画面，二者均以 800×600 的分辨率运行。它们渲染出的画面都很正确，看不到任何令人不快的瑕疵(现在多数新一代 3D 加速卡都能够做到这一点，解决了不正确过滤、映射、透视矫正和透明等，以避免出现错误的画面)，但是在有些情况下，我们觉得 TNT 更胜一筹，它所表现出的色彩更亮丽、清晰一些，而 Voodoo2 和 Voodoo 一样，显示的色彩总令人觉得似乎有一层薄薄的雾气(不是"雾化"特效)，TNT 则显得明亮、鲜艳。

高分辨率：高分辨率意味着可以得到更上乘的画面质量。游戏在高分辨率下看起来更漂亮，锯齿状的线条(如树木的边缘)变得更顺滑，一些较远的场景细节能够更好地体现出来。下面是两张《Quake 2》的画面：图 1 的分辨率为 640×480，图 2 为 1024×768。

图 1　分辨率为 640×480

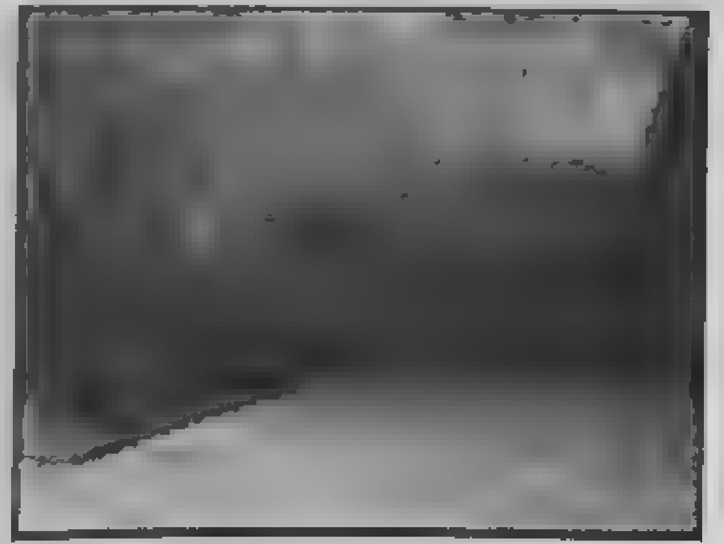


图 2　分辨率为 1024×768

单张 Voodoo2 最高能提供 800×600 的分辨率，而一张 16MB 的 TNT 可以达到 1600×1200。不过 TNT 无法在这样的高分辨率下保证很高的填

允许，这有可能极大[illegible]的速度[illegible]了：在 PⅡ400 下，无论是 Voodoo2 还是 TNT 均能在 800×600 下保持大约 60 帧/秒的速度，[illegible]高到 1024×768 时，TNT 的速度降到 38.3 帧/秒，此时 SLI 的 Voodoo2 却能提供 73.4 帧/秒的速度（单张 Voodoo2 是别指望了）。

并非所有游戏都适合以牺牲速度来提高分辨率。像一些快节奏的动作游戏，我们绝对不会以放弃流畅感作代价；而另一些需要 3D 渲染的即时策略或冒险游戏，或许会更看重画面，牺牲一点速度也值得

Pentium Ⅱ400MHz (帧/秒)	STB Velocity 4400 16MB SDRAM	Monster3D Ⅱ 12MB EDO DRAM	Monster3D ⅡSLI 12MB EDO DRAM
Incoming 640×480, 16-bit	94.64	84.38	99.16
Incoming 800×600, 16-bit	73.26	59.17	98.96
Incoming1024×768, 16-bit	47.75	N/A	74.53
Incoming 640×480, 32-bit	71.42	N/A	N/A
Incoming 800×600, 32-bit	45.08	N/A	N/A
Incoming1024×768, 32-bit	27.38	N/A	N/A
Forsaken 640×480, 16-bit	181.44	149.31	210.37
Forsaken 800×600, 16-bit	126.98	95.75	N/A
Forsaken1024×768, 16-bit	77.75	N/A	N/A
Turok 640×480, Direct3D	109.9	91.8	118.4
Turok 800×600, Direct3D	84.9	62.2	106
Turok 640×480, Glide	N/A	94.6	162.5
Quake Ⅱ640×480, 16-bit	74.6	86.9	98.2
Quake Ⅱ800×600, 16-bit	59.1	59.6	94.5
Quake Ⅱ1024×768, 16-bit	38.3	N/A	73.4

（表 1　单位：帧/秒）

从这些比较可以看出，TNT 在某些方面完全超越了 Voodoo2，比如说真彩色渲染、支持高分辨率以及更鲜艳、清晰的色彩。如果您一定要在 1024×768 的分辨率下玩游戏，SLI 的 Voodoo2 还是无法替代的当然之选

产品的生命力

对大多数人而言，花 1、2000 元买张显卡不是件小事，谁都希望自己的投资能够得到更好的保护

对未来游戏的兼容性：在新的一年中，大多新游戏都应该能在 TNT 和 Voodoo2 上很好地运行。这两块卡的速度足以应付下一代 3D 游戏。更重要的是它们都支持单周期多重贴图功能，这可以使之紧跟游戏的步伐而不落伍（因为肯定会有越来越多的游戏用到这个功能以创造更真实的 3D 环境）。

此外要考虑的是，还要多久游戏将开始普遍利用 AGP 的特性来提供更细致的贴图，这一天到来时 12MB 的 Voodoo2 就真的不够用了；如果游戏开始使用真彩色渲染，结果也是这样：它们能在 Voodoo2 上运行，但看上去不如在 TNT 上好。

升级性：Voodoo2 有个独一无二的特点：能够通过 SLI 方式将两张 Voodoo2 连起来共同工作，由此可以提供当今最快的 3D 速度。而升级 TNT 的办法只有一个：换张其他更好的产品。现在 Voodoo2 的价格一降再降，SLI 将成为一个很有吸引力的选择

但要记住一点，即使是 SLI 的方式也无法解决 Voodoo2 显存短缺的问题。由于两张 Voodoo2 分别处理画面的奇数线和偶数线，卡上的纹理（贴图）缓存中，存放的画面是同样的。所以即使用了两张 12MB 的 Voodoo2（每张有 8MB 纹理缓存），但合起来用时仍然是 8MB 的有效工作量，而不是 16MB，切记！

尽管 Voodoo2 已经有些老了，但它的性能仍然不输于 TNT。虽然 TNT 拥有某些 Voodoo2 不具备的特性，但考虑到 Voodoo2 特有的升级性，我们认为它是一个不错的利于保护投资的升级方案

我们的建议

总的来说 Voodoo2 在中、低档机器上的表现及对游戏兼容性上略胜一筹，而 TNT 则在 3D 特性和画面质量上表现突出；在高档机器的较量中二者打成了平手。TNT 算不上是 Voodoo2 的终结者，但它在性能和表现上与 Voodoo2 旗鼓相当，[illegible]些技术上超越了 Voodoo2。那一个更适合你呢？看看你属于下面哪种情况：

如果你正准备买新的高档机器：买一块 TNT 吧，它是现在最好的 2D/3D 显卡，提供完整的技术特性和令人咋舌的性能。一台高档机配一块 TNT 是如今的 3D 游戏梦幻机型。

你已经有一块 Voodoo2 了：先把钱存起来，什么都不用干。虽然升级到 SLI 能带来更高分辨率，但除非你有一台极快的电脑，否则不会看到有多少性能的提高。

你有 AGP 插槽但没有 Voodoo2：这倒是个麻烦的问题。你最喜欢什么游戏？如果它们大多是为 Voodoo 系列优化的，别犹豫，买块 Voodoo2 吧；如果你对 AGP 的特性情有独钟，而且相信真彩时代很快就要到来，或者喜欢开个窗口玩游戏，选择 TNT 最好。

你没有 AGP 插槽而且没有 Voodoo2：12MB 的 Voodoo2 已经很便宜了，台湾产的只要 1300 元不到。上街买一块吧，慢慢感受它给你带来的无限乐趣（但如果你的机器太低档，比如只有 P166，那么还是先准备升级主板和 CPU）。

附：测试数据

3 台电脑均为 64MB 内存，PⅡ 233 和 400 有 512K 的 Cache，P200MMX 为 256K，系统为 Windows 95 OSR2 并安装 DirectX 6.0，Voodoo2 选用 Diamond Monster 3D Ⅱ，驱动程序为 9/1/1998，频率设定 93MHz；TNT 卡选用 STB Velocity 4400，驱动程序为 9/14/1998，频率设定为 90MHz。

《Quake Ⅱ》运行 demo1.dm2，版本 3.19，将声音关闭；《Turok》为 1.01；《Forsaken》、《Incoming》运行时关闭声音（见表 1、表 2、表 3）

Pentium Ⅱ233MHz (帧/秒)	STB Velocity 4400 16MB SDRAM PCI	Monster3D Ⅱ 12MB EDO DRAM
Incoming 640×480, 16-bit	54.36	58.07
Incoming 800×600, 16-bit	55.41	53.46
Incoming1024×768, 16-bit	46.77	N/A
Incoming 640×480, 32-bit	53.62	N/A
Incoming 800×600, 32-bit	45.72	N/A
Incoming1024×768, 32-bit	28.28	N/A
Forsaken 640×480, 16-bit	126.38	120.3
Forsaken 800×600, 16-bit	112.02	77.59
Forsaken1024×768, 16-bit	78.17	N/A
Turok 640×480, Direct3D	72.1	71.5
Turok 800×600, Direct3D	68.3	55.8
Turok 640×480, Glide	N/A	88.6
Quake Ⅱ640×480, 16-bit	36.9	55.5
Quake Ⅱ800×600, 16-bit	33.5	49.5
Quake Ⅱ1024×768, 16-bit	24.2	N/A

（表 2　单位：帧/秒）

PentiumMMX200-MHz (帧/秒)	STB Velocity 4400 16MB SDRAM PCI	Monster3D Ⅱ 12MB EDO DRAM
Incoming640×480, 16-bit	28.15	29.41
Incoming800×600, 16-bit	27.77	28.47
Incoming1024×768, 16-bit	27.34	N/A
Incoming640×480, 32-bit	27.43	N/A
Incoming800×600, 32-bit	26.74	N/A
Incoming1024×768, 32-bit	25.45	N/A
Forsaken640×480, 16-bit	78.16	77.03
Forsaken800×600, 16-bit	77.38	73.37
Forsaken1024×768, 16-bit	68.58	N/A
Turok 640×480, Direct3D	38.1	38.5
Turok 800×600, Direct3D	37	38
Turok 640×480, Glide	N/A	51.9
Quake Ⅱ640×480, 16-bit	23.5	38.3
Quake Ⅱ800×600, 16-bit	23.4	38.1
Quake Ⅱ1024×768, 16-bit	23	N/A

（表 3　单位：帧/秒）

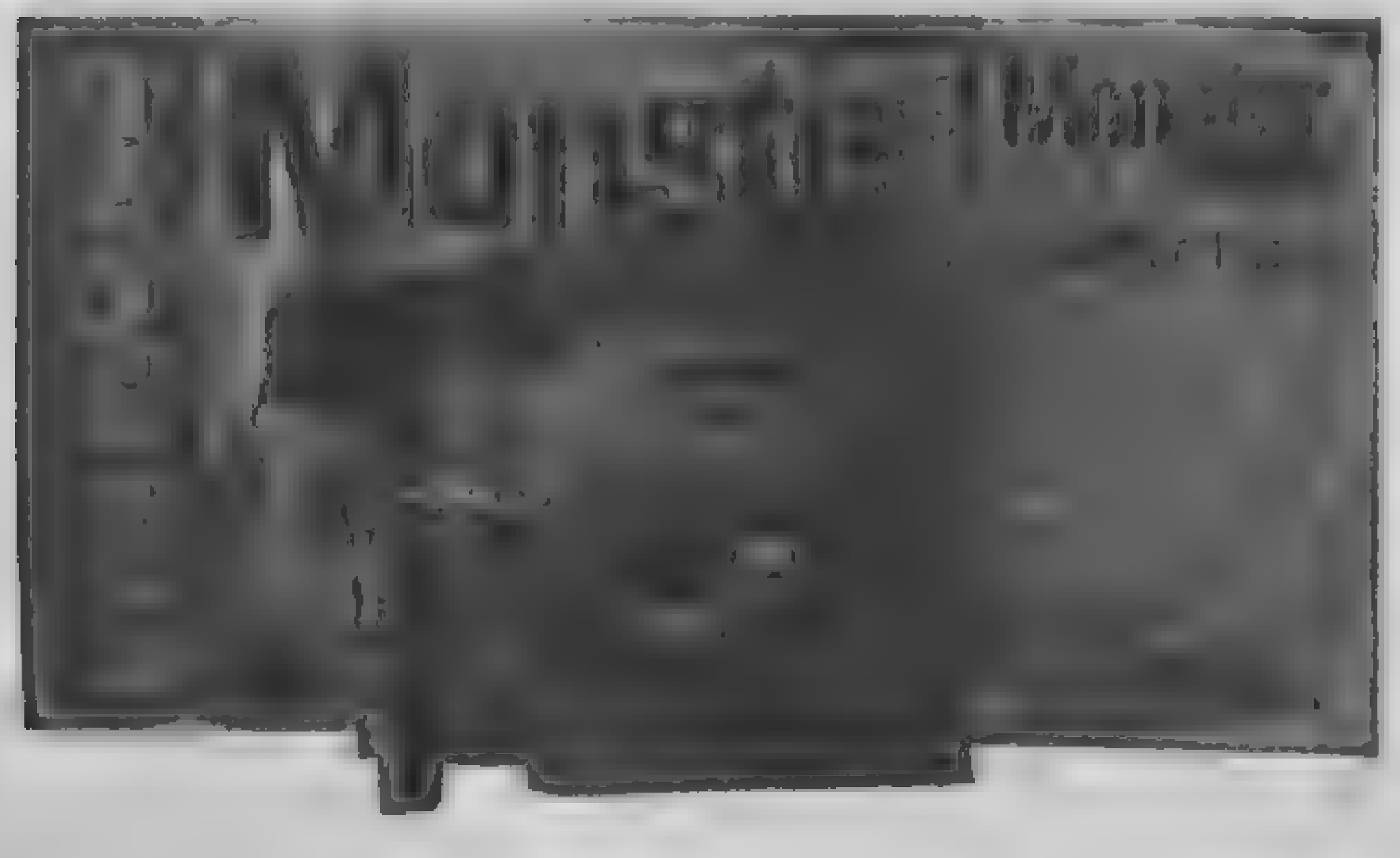
怪兽之吼 天籁之音

—Diamond Monster Sound MX200

■文/流星雨·徐罡

PC 音源在过去几年中走过了一段很长的路，我还记得机箱中插着一块 8 位兼容声卡在同伴面前洋洋得意的感觉。那时也有高档声卡，只不过它们面对的对象是专业音乐工作者且价格根本无法让一般用户接受。Creative 在激烈的竞争中脱颖而出，成为业界的声卡领导者，后来我们就看到几乎所有的声卡包装上都印有"兼容 Sound Blaster"。虽然标准的统一是一件对用户有利的事，但过于单一的标准也成为了整个声卡工业发展的阻碍。幸运的是时代改变了。随着 Direct Sound 成为新业界标准之后，我们突然发现，周围的选择竟然如此之多，就像身处花丛之中

Diamond 是首先在市场上推出 PCI 声卡的厂商之一，它的前几款 Monster 系列声卡相信大家不太陌生，但由于高昂的价格和不佳的 DOS 游戏兼容性，购买时人们在它面前显得犹豫不决。现在，Diamond 向市场推出了 Monster Sound 系列的新产品—MX200。它集成了前代产品的所有优点并在此基础上有更大的提高和更优惠的价格—149 美元，另外还有全新的经 Roland 认证的 4MB 64 复音波表合成器，可以说 MX200 是我所见到过的最好的声卡产品之一。



打开包装盒，我发现它所提供的文档资料少得可怜，不知是否所有的 Monster 系列都是这样。唯一的资料是一薄本名为《Starter》的小册子，寥寥几页简单介绍了一下安装方法，我不得不自己去慢慢发掘这张声卡的特性！除此之外，就是附带的驱动程序光盘和质保卡。

几年前，在安装声卡时我必须祈求厂商的保佑，但随之而来的经常是无穷的烦恼—单是中断的设定就曾经让我几夜未眠（当时还是个初学者）。感谢 Windows 95 和"plug and play"带来的方便，安装硬件不再是噩梦一场，"插好声卡→开机→放入驱动光盘"，我所做的就是这么多。驱动程序安装完毕，此时光盘让我选择其他需要安装的组件，包括"Sound Blaster Emulation"，我选择了"不"，因为这要额外占去我原本就不多的一个 IRQ(什么时候再来一次改革，让电脑系统能够多增加一些中断？尽管这比较困难)

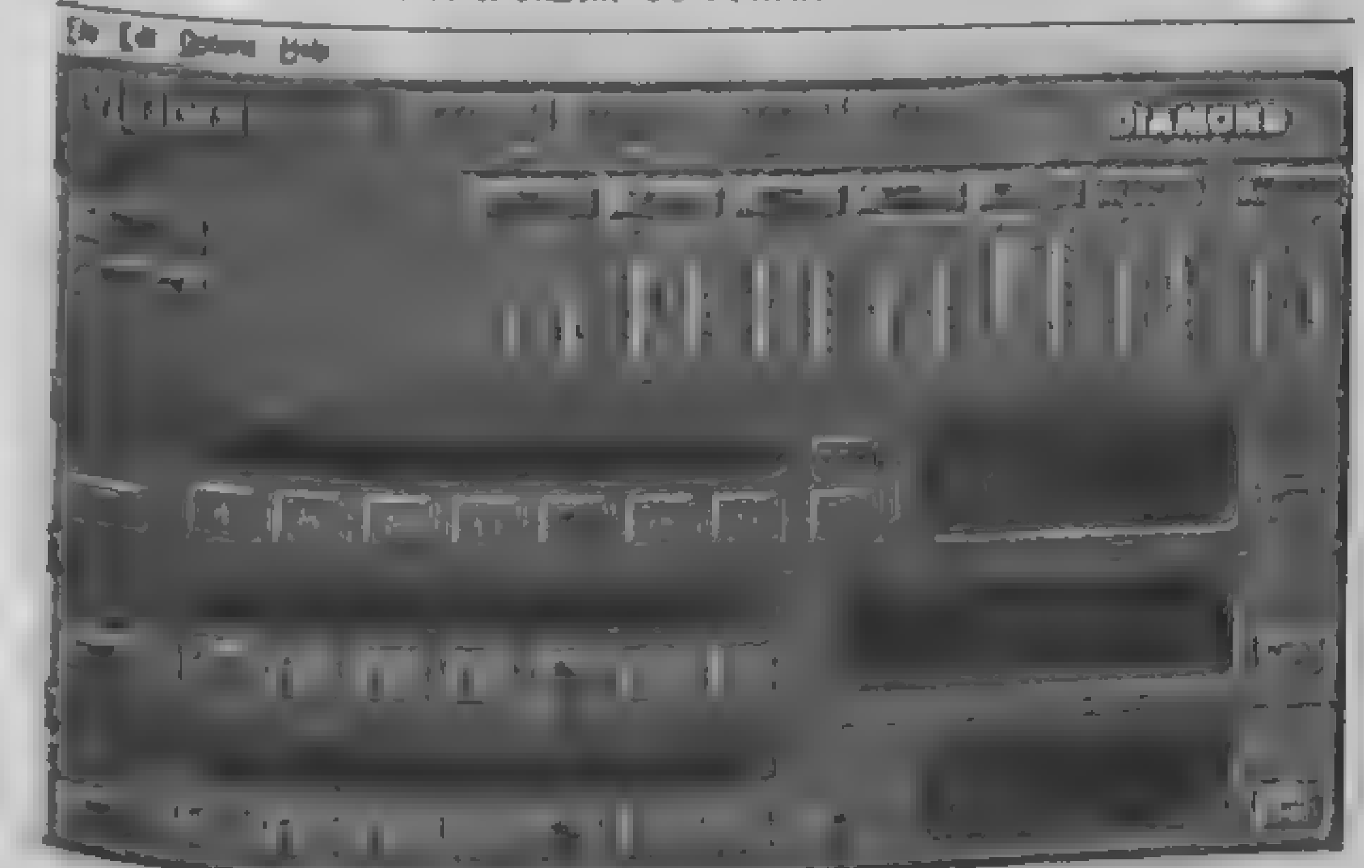
MX200 另有一个很实在的选项：它允许你安装一块以前的 ISA 声卡以保证某些老游戏在 DOS 下的正常运行。如果你和我一样，不眷顾以往的 DOS，最好就单独安装 MX200 和"no Sound Blaster emulation"，这样在资源配置时会轻松不少。

一切就绪，该轮到我来听听它的音色如何了。MX200 上的接孔都是镀金的，它们包括 Main Speakers、Surround Speakers、Line－in、Mic－in，这不比其他声卡多任何插孔。Surround Speakers 取代了通常的扩音接口(用来接耳机)。其实我倒挺喜欢有一个耳机接孔，因为我的音箱上没有提供。玩家可以把耳机接在 Surround Speakers 上，但要通过软件正确设定，同时必须以放弃环绕效果为代价。我将一对 DIBA Mount 2000－1 作为主音箱，一对 DIBO 858 作为环绕音箱。MX200 的音色输出十分纯净，即使把音箱音量开到最大，仍然听不到任何杂音(除非你的音箱太糟)，这是一块高档声卡应有的品质。

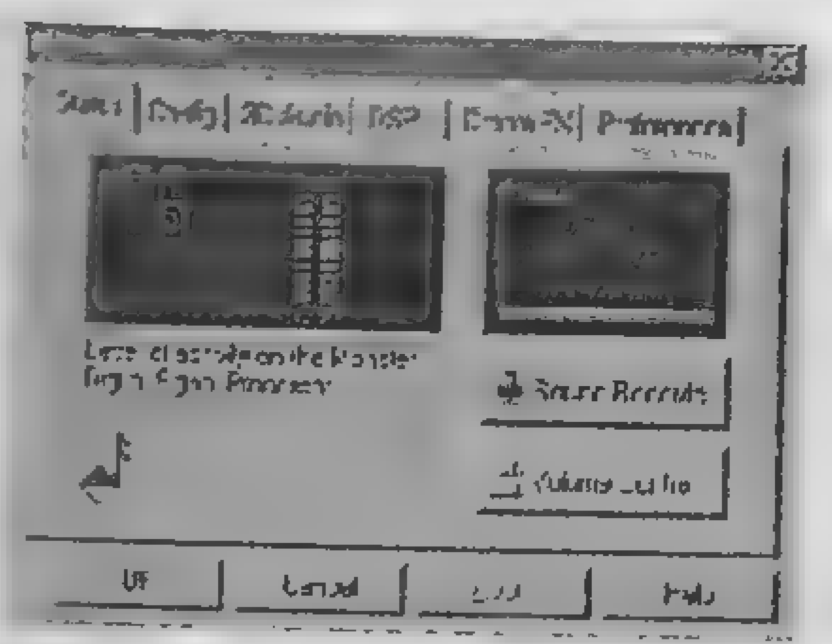
音箱连接完毕，我坐下来细细地在它的控制面板中试听各种音色。A3D 面板中包括一些试听选项，允许用户调整音箱摆位。我惊喜地发现，它的环绕效果极其真实。于是我挑选了支持 A3D 的《Unreal》继续测试。简直无法形容当我清晰听到身后发出的声响时是一种什么感觉：在黑暗中前进，听到背后的尖叫声。考虑到使用两对音箱确实有些占地方，而且不是所有人都能做到。于是我决定用一对音箱来听听会是什么效果。

即使只用一对音箱，MX200 在《Unreal》中的表现仍然足以让我心醉，它能提供逼真的现场感。起初我认为这只不过是因为《Unreal》的音效做得特别好，但当我关上 A3D 选项时，无论是游戏的音乐还是音效都变得平淡无味。这使我相信 A3D 确实能够为游戏带来一场音响上的革命。这张卡同时支持 Direct Sound 3D 硬件加速，但我手头还没有合适的游戏来印证。

接下来，我测试它声称的 23 通道输出。我同时打开了 Winamp、midi player、wave player、CD player 和《Unreal》，尽管我的房间变得很吵，但每一个音源都很正常，而原来的那块 AWE 64 是无法做到这点的。我相信如果能找到更多



的播放软件，它也一样可以胜任。



MX200 板载的 DSP 是一个功能十分强劲的小"怪物"。上面提到的 A3D，如果用软件模拟，CPU 将不堪重负，而使用了 DSP，你只能埋怨为什么游戏不在音效上作的更逼真？

MX200 提供了一个 64 复音的硬波表，采用 Roland 认证的 4MB 音色库(Sound Blaster AWE 64 的 64 复音中只有 32 个为硬件实现，其它都是软件模拟的)。MX200 的波表合成音色是我听过的最好的。不同于 AWE 64，它不提供添加音色到卡上内存的功能，但你喜欢的话可以添加 MIDI 子卡。对于一款主要应用于游戏的声卡来说，现有的配置已经足够。

MX200 同时附带了许多优秀的游戏和应用软件。这包括一个完全版的 Lucas Art 的《Out Laws》，它是一个支持 A3D 的游戏。借助 MX200 能够感受到看不见的敌人在背后正悄悄地靠近；你同时还能得到一个《Incoming》和《Jedi Knight》的试玩版。前者的音响效果在 A3D 下的表现和它的画面一样出色。

附带的其它软件有 Midisoft Internet Sound Bar 2.0、Midisoft Studio Recording Session、Intervista Worldview 2.0、Microsoft Netshow 和 Wave Editor。其中最好用的要数 Midisoft Studio，它是连许多电脑音乐家都喜爱的 Midi 编辑软件。有人可能对此不屑一顾，但我还是要提醒一下：这些软件价值不菲，单一个 Midisoft Studio Recording Session 就值约 50 美元。

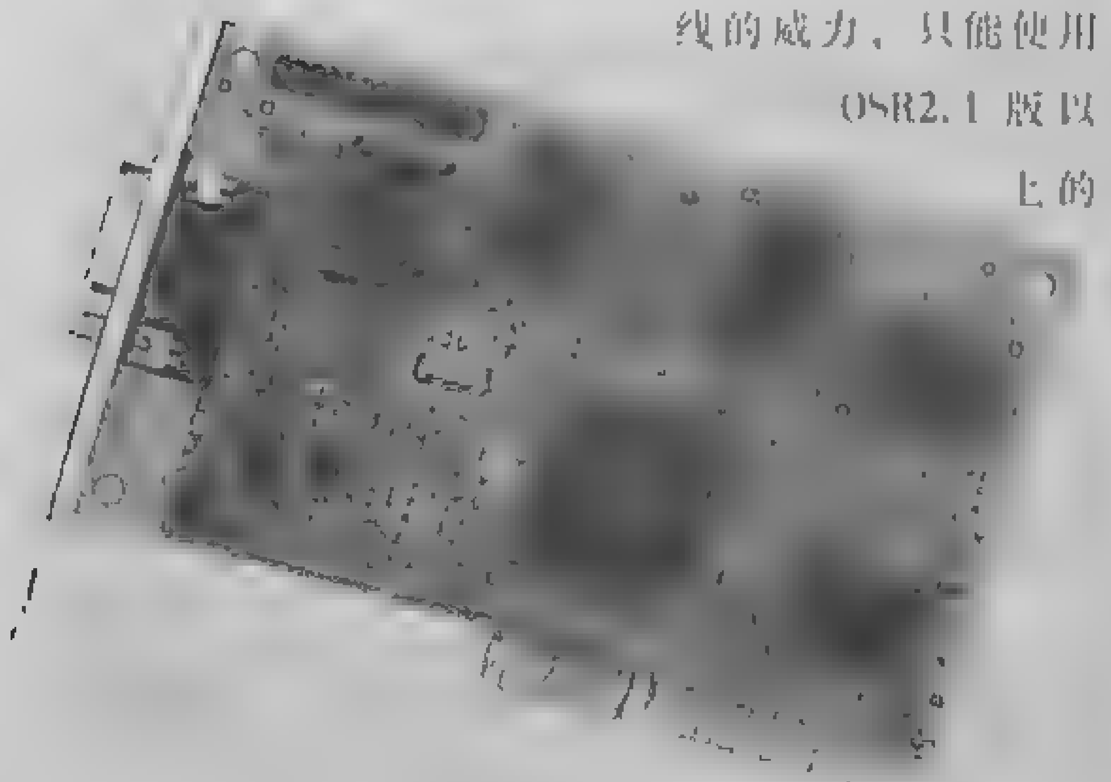
Monster Sound MX200 无疑是我见过最好的声卡——没有什么比玩游戏时需要回头看看谁在你后面更有意思的了。它的优秀特性包括支持 A3D 和 DS3D、4MB 波表、4 音箱输出和简易的安装，这都足以让我下定购买决心。虽然文档资料不太详细，但这不影响我对它的总体印象。

Rendition 3D 加速卡用后感

■文/王强

今天图形加速卡在电脑各部件中的地位是举足轻重的，升级时越来越多的玩家把它放在了首要位置，但如果在中关村转一转，相信形形色色的加速卡准会让您的头大上一圈。就拿3D加速卡来说，各个品牌间的差价就有一千多元，究竟这些3D卡之间的性能又有多大区别，可谓仁者见仁，智者见智。对于一般银两不多的玩家来说，肯定既希望卡的性能最棒，又希望尽量少花银子，要挑选一块真正称心如意的3D图形加速卡，确实不容易。近日笔者拿到了联想集团在国内以低价位推出的一款基于Rendition V2200芯片的AGP 3D图形加速卡，型号是QDI Vision－1B

美国加州的Rendition公司向来以出品高性能、低价位的2D/3D图形加速卡享誉业界，只是在国内很少见到。联想此次推出的QDI Vision－1B AGP 3D加速卡，市场价只有400元多一点，整体做工精良，布局合理，个头较一般3D卡略小，特别适合在比较狭小的机箱中安装。随卡的光盘驱动程序支持Win95/98及NT4.0(要充分发挥AGP总线的威力，只能使用OSR2.1版以上的



(联想 QDI Vision-1B 3D 加速卡)

Win95)。不太令人满意的是，用户手册只有简介部分是中文，其他如驱动程序的安装和BIOS升级方面的说明都是英文，有点不方便。QDI Vision－1B卡上装有56K闪存，BIOS可从联想QDI网址下载进行升级。板载8M图形专用SGRAM显存，速度为100MHz，带宽达800MB。由于卡上使用230MHz的RAMDAC，在85Hz垂直刷新率下可达1600×1200象素的解析度，在近期应该是足够了。用3D WinBench98测试Rendition V2200芯片，3D WinMark的值为472，3D图形质量指标38，比起i740，Voodoo Ⅱ等芯片来说略有差距，但就同价位的图形加速卡而言，还是比较让人满意的

玩家可能更关心的是它在3D游戏上的表现。笔者就手边的几款游戏简单做了一个比较。《世界杯98》在QDI Vision－1B上的表现，无论天气的雾化、光影和纹理贴图效果，还是队员的动作连贯性，都可圈可点。在《古墓丽影2》中，水的波纹、闪烁的火光和光影效果相当细腻，动作也相当顺畅，尤其是劳拉及物体的多边形轮廓，边缘很平滑，有效地消除了马赛克现象。在《IAF》(以色列空军)中，你会发现，无论是机翼下平滑逼真的地面，远方太阳的余辉光影，还是受伤飞机拖着的烟尾、爆炸时迸裂的碎片和坠地后留在地面的痕迹，表现相当细致，但不同物体间的透明度和层次感欠佳，打开全部图象效果后有些许停顿现象（笔者认为可能是游戏本身的问题或测试的机器不够"尖端"，尚来不及深究）。由以上3款对D3D支持的游戏效果来看，QDI Vision－1B的表现还是很令人满意的。那它在一些支持OpenGL API的游戏上的表现又如何呢？《Half－Life》(半条命)在"软件渲染"(Soft Rendering)下的效果很是一般，需要从Rendition公司网址下载新近推出的OpenGL驱动程序，然后将图象模式改为"OpenGL驱动"，效果有了明显进步，完全超过Voodoo，但在光影、烟雾、画面质感程度上与期望还有些差距。另外，在个别2D游戏（如《猎鹿》）上有花斑出现，在Photoshop专业平面制图软件上速度也稍有滞后，虽不影响大局，但总有一些遗憾。

QDI Vision－1B AGP 3D加速卡虽然在实时颜色渲染和立体动感上与Voodoo Ⅱ等"顶级装备"有一定差距，但价格上与Voodoo Ⅱ相差了近千元，能达到如此的3D图形效果，并且随卡附送完整版的《疯狂飞机》、演示版的《古墓丽影2》和《摩托英豪》，另外这块卡支持硬件MPEG－2加速，使播放VCD图象更平滑顺畅，对囊中羞涩的广大玩家来说，如果对2D要求不是甚高，选择QDI Vision－1B AGP 3D图形加速卡，还是物超所值的。

笔者测试的机器环境是：Intel PⅡ－233/华硕P2B主板/128 MB内存/简体中文版Win 98/DirectX 6.0。Rendition公司网址：www.Rendition.com，联想网址：www.qdigrp.com。

AMD—驶上超车道

■文/徐舒

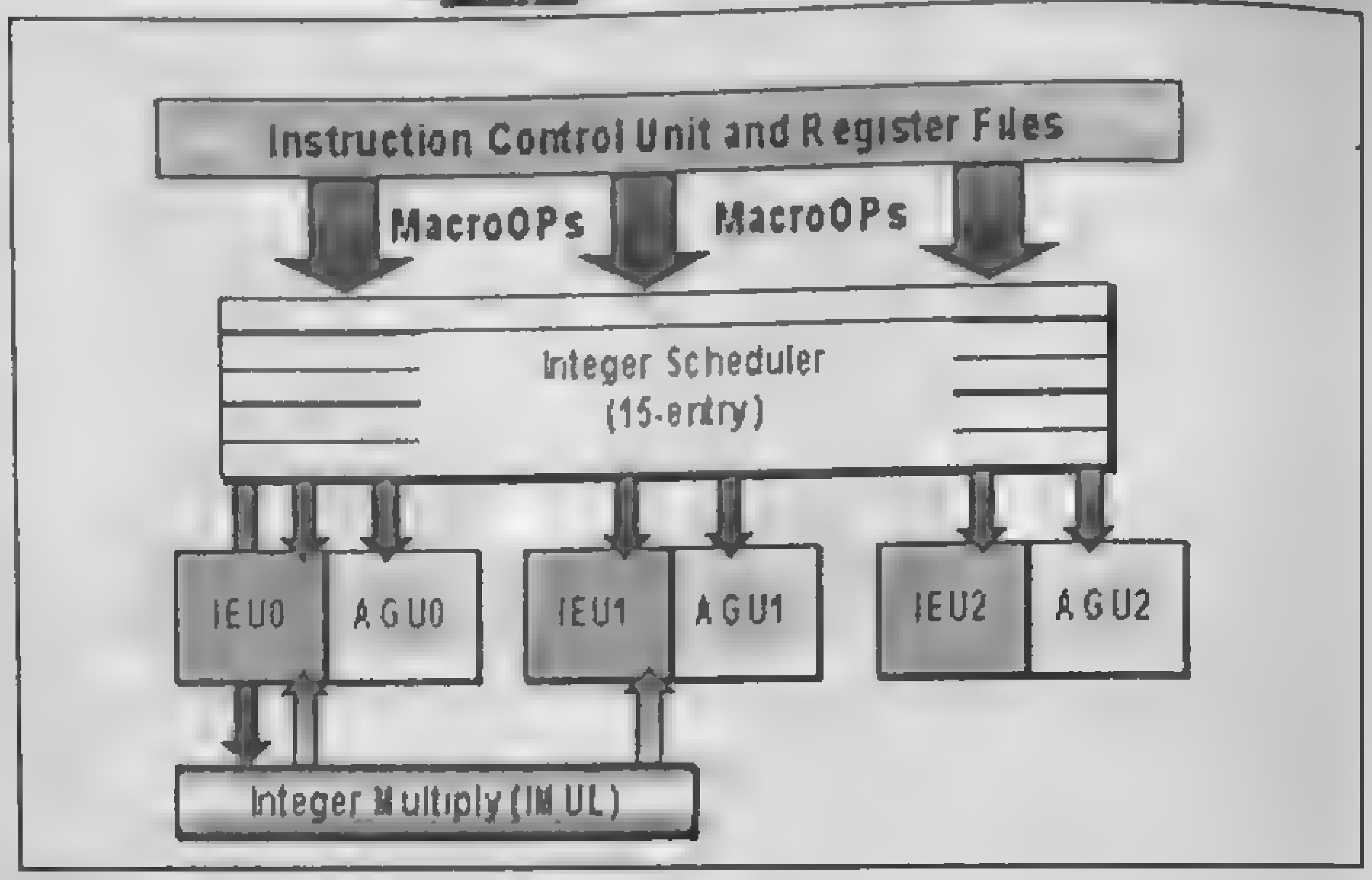
自x86时代以来，曾一度出现"芯片江湖，Intel至尊；号令天下，莫敢不从"的景象。Intel手擎CPU盟主的大旗，以正宗自居，其他"门派"一律被视作左道旁门。不料1997年风云突变，AMD异军突起，一个中翘楚K6剑挑昔日天下第一高手"奔腾"，K6－2面对"赛扬"、"至强"的双剑合壁依然游刃有余。近日，在美国加州举行的98年微处理器讨论会上，AMD向业界描绘了一幅更加灿烂的蓝图……

首先登场的是K6－3，代号Sharptooth，中文直译"利齿"。很显然，AMD想借K6－3之口在Intel身上生生咬下一块肉来。K6－3的最大的特点是它将CPU处理核心和256K的On－Die L2 Cache做到了同一块硅片上，Cache以CPU的内核时钟频率运作，就像Intel的Celeron 300A一样。因此K6－3会比K6－2在速度上有显著提高，如果你想象不出到底有多大提高的话，想想新"赛扬"与老"赛扬"间的差异吧！Sharptooth另一个值得称道的卖点是它可以在任一块Super7主板上使用，这使得Super7的使用者可直接在原主板上升级！AMD的这项举措可谓深得人心！实际上在写这篇文章时K6－3已经整装待发，之所以未能在市场上见到，只是因为OEM厂商不希望AMD在圣诞节之前推出新处理器，且它的价格尚待最终磋商确定。预计Sharptooth将在1999年初投入量产，届时频率将达450MHz，看来，Socket7平台还远未到寿终正寝的时候。

如果说还有什么能让购买者彻底放弃Socket7平台的话，那恐怕只有AMD自己提出这个要求了。当然，AMD可不希望大家全都跑到Slot1上去，它已为Socket7找到了继承者—Slot A架构。使用该平台的第一块芯片就是K7。现在让我们看看被誉为Intel有史以来最强挑战者的K7具有哪些特点：

1. CPU总线：Slot A将采用Compaq授权的EV6系统总线，据AMD的技术主管Dirk Meyer透露，EV6总线最高能运行在400MHz上，这意味着K7与周边设备的性能将

得到充分发挥。例如：下一代内存 Direct RDRAM 和 DDR SDRAM 在 100MHz 下的峰值带宽为 1.6GB/S(Intel 的 P6 总线在 100MHz 下的峰值带宽为 800MB/S，在 133MHz 也只能提供 1066MB/S 的带宽，从而形成了瓶颈)，采用 EV6 总线能使内存与 CPU 之间的数据交换更加通畅。



2. L1 Cache(一级缓存)：K7 将装备高达 128KB 的一级缓存，其中 64KB 数据缓存、64KB 指令缓存。Pentium Ⅱ只装备了 32KB 的 L1 Cache，据说 Katmai 也只装备了 64KB (32KB×2)。如果 CPU 想要达到更高的速度，如 500MHz 以上，条件之一就是必须有较大的一级缓存。K7 的这一特性正是为了达到更高的时钟频率而设计的。据悉，K7 推出的最低频率为 500MHz。

3. L2 Cache(二级缓存)：同 Pentium Ⅱ一样，K7 将二级缓存集成到了 CPU 上。虽然 K7 可将多达 512K 的 L2 Cache 集成到芯片中，但 AMD 计划在 K7 的一系列版本中另增加 2MB～8MB 外部缓存。它们将以 1/3 到 1 个 CPU 时钟频率运行。AMD 还计划把普通内存如 DDR SRAM 用于 L2 Cache。AMD 将针对主流市场、工作站市场和服务器市场而在 K7 中配置不同容量、速度的二级缓存。

4. 浮点处理单元：AMD 以往的 CPU 在同 Intel 比拼的过程中，整数运算性能并不输给对手甚至还有超出，但浮点运算往往只能达到 Intel CPU 的一半，虽然 3D NOW！技术使 K6－2 在游戏性能大大提高，但在图形设计领域、3D MAX 应用等方面与 Pentium Ⅱ系列仍有较大差距。而 K7 在浮点运算方面有了重大突破，它将采用至少 3 条支持乱序执行技术的并行浮点管线，这会极大加快电脑对多媒体和图形的处理速度。

5. 整数宏处理结构 (Integer Micro－Architecture)：这是 AMD 在 K7 使用的又一项新技术。它首先通过 3 个 x86 指令译码器将 x86 指令翻译成固定长度的宏操作命令 (Micro－Op)；然后将其送人具有 72 个入口的指令控制单元 (Integer Control Unit)，每一个或每两个操作可构成一个宏命令，这项工作由两条不同的解码管线完成：一条管线直接译解普通指令，另一条管线从宏代码只读存储器 (Micro Code ROM)中读取复合 x86 指令进行详解；接下来，指令控制单元将宏操作命令传给整数程序机 (Integer Scheduler)或浮点/多媒体处理单元。整数程序机能同时容纳 15 个宏命令，即最多可同时接收 30 个操作命令，它的任务是每次将 3 个独立的操作命令分配给整数处理单元(整数处理单元也将采用乱序执行技术)，每一个整数处理单元都伴有一个地址生成单元 (Address Generation Unit)，这些地址生成单元的任务就是通过对一、二级缓存进行优化，从而保证读写操作有足够的空间

除上述特点外，K7 完全包括已得到业界广泛支持的 3D NOW！多媒体指令集。从 K6 vs PentiumMMX 开始，到 K6－2 vs Celeron，再到 Sharptooth vs PⅡ和最终的 K7 vs Katmai，我们不难看出，AMD 对 Intel 的挑战一次比一次来得猛烈且有信心；K7 对浮点处理性能的完善更让人充分感受到了 AMD 急欲赶超 Intel 的匆匆步伐，AMD 已作好一切准备，开始在 CPU 的高速公路上驶人超车道。

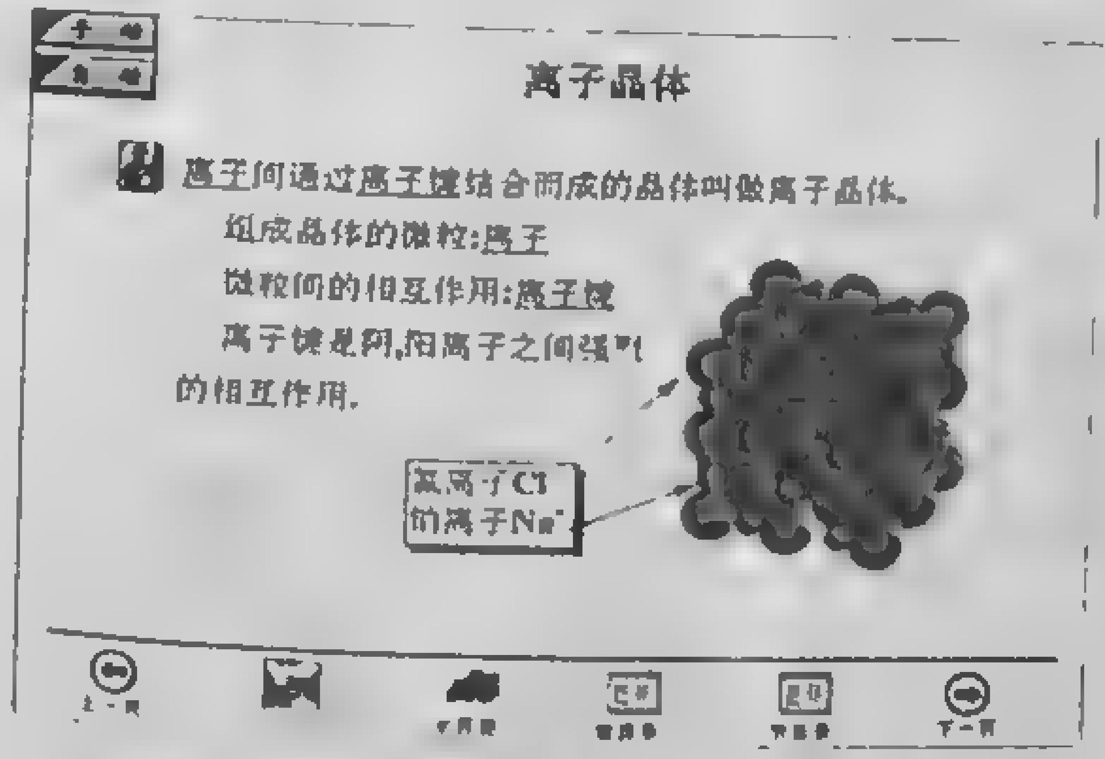
本栏编辑/Chance

一套在手，翰林我有

——翰林汇多媒体课堂

文/法师

有哪个家长不希望自己的孩子成龙成凤，可孩子的兴趣哪儿那么好掌握？让他背书，一转眼就找不着人了。怎么说也不行。有什么办法能让孩子安下心来，踏踏实实地学习、健康快乐的成长呢？别担心，早有细心的商家看准了这一点，推出了一系列的多媒体教学软件，让我们的孩子学的快乐，玩的开心。(小编暗语：现在的孩子多幸福！)这不，近期又有一家实力雄厚的公司为广大家长们奉上了一道精美的大菜，这就是由北京翰林汇科技有限公司推出的大规模的巨型计算机多媒体辅助教育软件——翰林汇多媒体课堂。



该软件采用了计算机多媒体的最新技术，汇集了三百多位全国知名教授、特高级优秀教师的智慧和经验，由一百多位计算机工程师经过近四年的努力开发，精心制作而成。软件环境建立在 Windows 平台上，运行稳定，操作简单，灵活易用。

软件按照教学大纲要求，根据现行中学教材开发完成。首批推出的软件共计五十四张光盘，分别对应于中学六年十二个学期五门主科(英语、数学、物理、化学、语文)的每一册书，覆盖中学教学的全部内容。汇集了大量与课堂教学有关的媒体资料：1200 多万字的文学说明；300 多个小时专业级播音员的配音；上万幅的教学图片；4000 多段的录像；大量生动的三维动画以及动听的音乐背景，图文声像并茂，丰富、翔实、生动。软件还精选了数千道与学习同步的例题以及大量试卷。各学科之间既相互独立又按照知识架构融会贯通。

光说不练可不成，让我们深入的看一看翰林汇多媒体家庭课堂到底有什么东西：

*语文对应初一到高三每册书，共计十二张光盘。这部分采用了大量的 AVI 录像，配合课文进行作品欣赏；专业级播音员悦耳的配音、优美的朗诵配以录像资料；还有部分作者的肖像、150 多篇优秀范文等等。

*英语从初一到高三共计十二张。全程标准的真人发音，优秀的听力训练，使学生可以反复跟听、跟读。

*数学从初一到高三，共计十二张光盘。软件模拟电子课堂、教师的声音、黑板的板书、漂亮的挂图及大量的三维图形，利用交互性使学生迅速准确地掌握所学的知识。

*物理从初二至高三，共计十张光盘，软件利用大量的录像资料，将物理这门自然科学，带回到自然生活中，学生们可以欣赏到因光的折射所引起的海市蜃楼，因万有引力的作用地球围绕太阳的旋转，航天飞机脱离地球发射到太空及众多物理学家的风采。

*化学从初三到高三，共计八张光盘，软件利用了电脑集声像于一体的特点，通过大量的动画及录像，向学生们展示了转动着的各种分子结构的模型，碱性金属燃烧的美丽颜色，物质之间化学反应所产生的奇异现象及核爆炸所产生的撼人场景。值得一提的是其中的试验讲解、试验测试部分，是由真人操作，就象教师在课堂上演示一样(请注意实验可以反复做哦)。

心动不如行动，赶快为自己置上一套，说不定期末考试你的名次会让所有人大吃一惊，别太得意哟！价钱？不贵，每张才 58 元，如购买年级套装还可以得到优惠呢！

本栏编辑/法师

有奖征文选登

现实、梦想与游戏

——人生的反思与随想

◎文/杨拓天

很久了，我已经丧失了做梦的权利。当我不再从梦中惊醒，当我不再为失忆的梦境而苦思冥想，当我如同石头般僵卧至天明，我的灵魂已经干涩，外表的冷漠已经融入了内心。虽然生活得越来越现实，越来越大胆和张扬，可是心中那份强烈的情感早已退去。

在生活和游戏的间隔中，有时也会坐下来静静的思索，思索我们这一代青少年，也许真的有点像某本论述摇滚乐的书中所说的那样，"我们这一代很麻烦，很虚无，没有信仰"。物质文明的发展加速了精神世界的分化，个人的力量在群体面前显得微不足道，经济和科技成为联系各个群体的纽带。在这个过程中，面对各种思潮，我们从怀疑到信仰再回到怀疑，现实的我们学会了接受和宽容，却不愿轻许信任、坚守信念。然而在灵魂的深处，在那个纯洁的梦里，永远不变的是对爱、平等、理解和信任这些人类本质力量的追求，它体现在孩童的游戏和我们成长的过程中。当我带着或嘲讽或激动的心情去回顾这个历程的时候，却惊奇地发现，人们正在试图用数字的方式去模拟和创造那些失落的梦想。也许真的有一天，电子游戏远离了商业利润，摆脱了形式的束缚时，人们会在这个平等竞争、机遇相同的世界里找到自己久违的情感。

回忆往往伴随着痛苦和欢乐，从现实、梦想与游戏交织的岁月里，可以看到我们这些城市孩子成长的足迹。

幸福的年代·不同的人生

70年代中后期到80年代前期，十年浩劫结束，国民经济渐入正轨，经历了希望破碎和精神流浪的人们似乎又想起了那首诗《相信未来》，也许是看到了希望的影子，才又重燃了对生活的热情之火。这应该是个幸福的年代，在没有人无聊地讨论人性本善还是本恶的时候，我们作为"未来"降临到了这个世界上，成为人们希望的一部分。

麻烦的人生从此开始了。没有自制力的我们四处乱爬，在学会玩闹之前成了大人们的"玩具"。当年龄再大一点的时候，我们已经能够控制东西的时候，见什么玩什么，这时才具备了玩的能力。岁月在玩耍和嬉戏中消逝，游戏中模拟着生活的主题，我们演绎英雄与坏蛋的故事，用积木或沙土迅速建起城镇，竖起锅灶养活起一家三口，对生活的意识、竞争的观念和私有的认识也第一次有了模糊的理解。游戏，是我们无师自通的本能，注定了我们与它一生的渊源。

终于，"养成计划"翻到了下一页，小坏蛋们排队进入了小学，在填鸭式和夹板式的应试制度下，"社会化"的教育开始了。对生活、家庭、人生、社会，甚至于未来的憧憬都已经模块化了，并逐渐灌注进我们的小脑袋里。没有人做注释，也没有人响应你的问题，一切都该如此，这是毫无疑问的！看来，程式化的教育比程序员更早出现在中国的土地上。

很快，游戏也将成为学习不佳的"罪魁祸首"，可在那背后难道没有更深的原因？我认为，也许在许多人梦想成为某种社会角色之前，基于现行教育和心智纯洁的缘故，最早的梦想应该是对人们之间（包括大人与孩子之间）的平等和社会、人生的幸福美好的强烈向往。然而在那个精神支柱崩溃后，新的信仰还没有建立起来的思想真空年代，人们对于生活的走向充满了疑惑和茫然。只有经济充裕和生活富足是比较现实的目标。在思想的禁锢下，有些人不是正正当当而是不择手段去谋求财富。当社会的平衡被打破时，它就会自然而然地改变，以达到新的平衡。在这个过程中，泥沙泛起，人的心灵也变得与社会一样复杂。

现实是不容粉饰、美化的，教育也是如此。当我们经历了良好的"初始化"，却感到对于社会的不"兼容"，"程序"的BUG导致了思想上的分歧和不信任，而当那些说教者和"程序员"的言行否定了他们自己的"杰作"时，情况就更是如此。接受能力强的孩子很容易适应现实，他们更愿意把个人成功和自我实现作为人生价值；而那些执着于梦想、固执于天性、倔强反抗现实的孩子，却承受着梦想的幻灭。有时候孩子的内心也是很深的，而他们又往往没有力量从中自拔，这也正是为什么多年来青少年问题一直是世界各国的社会基本问题的原因之一。虽然这一切只在意识的深处悄悄改变，甚至没有被自己觉察，但它却在无形中影响着生活的进程，导致了不同的人生。

当我们含泪扯断梦想的线绳的时候，就已经发誓不再把真情与理想放飞虚空。请不要迁怒于年少的孩童，贪玩固然是少年的本色，而那游戏和梦想中也有真情实意的人生。流连于青山绿草之间，仰望于蓝天白云之下，涉水于湖河浅海之滨，到处都是我们游戏的场所，不要让钢筋水泥霸占我们绿色的视野，也不要去干涉这个属于我们的世界。对于孩子，拥有美好的童年才是最重要的，让他们自己去选择不同的人生吧，哪怕只有在游戏之中。

电玩登场·梦的延续

光阴易逝，流水无痕，半大孩子的我们已渐入了生活的角色，慢慢地，开始羞于玩那些"小孩子的玩艺儿"。幻想干涸于生活，行为受制于思想，梦想也沉睡在灵魂的深处。还记得那个关于圆圈的"这是什么"的著名实验吗？它揭示了僵化的教育使得大学生的想象力少得可怜。

直到有一天，我见到一种售价几十元的机器，与电视连接后，娱乐者用控制器操纵屏幕上的矩形条来回移动挡住四壁弹来的圆球（形式有些类似后来的《打砖块》）。这是什么鬼玩艺？后来我才知道这叫做"电子游戏"。虽然机器只内置了几种体育游戏，画面也是粗糙的黑白单色，可我在玩过之后仍然感到很吸引人。电子产品在这个时代发展很快，几年之后，更成熟的产品已经摆上了商店的柜台。

说到这里，我们不能不提及游戏的发展。游戏，作为最古老的人类活动之一，其形态从祖先们对自然的模仿、对生活的再现，直至后人们将之归属于娱乐，多属于少年。从本质上来说，游戏源自人类自由自在、不受制于物质与精神的生命本能，它没有任何功利目的，在发泄过剩精力的同时，带来肉体与精神上的愉悦。亘古至今，游戏伴随着人类成长。今天，人们更习惯于将其分为发展智力和锻炼身体的游戏，前者偏重于文娱（文字游戏、图版游戏、数字游戏及棋类等），后者实践于运动（孩子们的游戏、群众体育）和竞赛（各种竞技体育运动）。随着电子信息产业的兴起，游戏步入了数字化的世界，这是具有历史意义的一步。游戏搭上了电信时代的快车，意味着它要与这个产业一同发生革命性的变化。与此同时，电子游戏与外国漫画、卡通一起，以全新的形象迅速占据了青少年的视野。如同所有新生事物一样，仅有"新"是不够的。外国漫画、卡通的风行得益于其独特的世界观，成熟、富有想象力的人物和故事情节，而电子游戏的成功则首先归功于新颖的媒介。电子技术的应用令人们可以去控制屏幕上的数字化的物体，与祖先们第一次掌握了火的使用一样，人们总是对于自己能够控制新的媒介而兴奋不已，并下意识地认为这是自身本质力量的延伸。其次，游戏提供了完全独特、富于吸引力的交互性。在游戏中，你可以贵为君王，开疆阔土；可以甘为平民，做一个济世解困的大侠；也可以改写历史，挣脱命运的束缚。游戏是一个很大的世界，大得可以装下你所有的梦想和奢望，甚至于现实中不能满足的虚荣。它有着自己的规则和世界观，对于现实和梦想的拟真程度超过了有史以来的任何一种活动形式。在这里你能够付诸真情而不受任何现实的伤害；在这里你能够犯下致命的错误而不必抱憾终生；在这里能够满足一切形式的冒险、猎奇、创造与毁灭。人们之所以乐于沉醉其中，是因为电子游戏延续了梦想的世界。

毁誉参半·良知心声

只要经历过全日制教育的人都会对写作文有着深刻的印象。但凡是写人记事就一定是好人好事（小学生标准），而且还在大考前千叮万嘱，绝不能有"政治性"错误和"出格"的文字（中学以后的标准）。几千年的封建社会都过去了，可是在现实生活中无时无刻不感觉到传统势力的影响。老师白天教育我们人人友爱、奉献真诚，而父母却在夜晚告诉我们真诚、耿直带来的桩桩不幸。从这样的教育中，我们学到了什么？是否在很早的时候，我们

就学会了在公开场合用谎言和虚伪来包装，而私下则在牢骚、闲谈中吐露愤怒与真诚。当自由的天性被限制，真诚的探索及尝试遭到禁止时，众多社会性问题也不幸地埋下了伏笔

曾几何时，春雨夏炎、秋霜冬雪，都不能阻挡住街机小屋中那些时常光顾的身影。那些在"枪炮声"中长大的孩子，不知有多少是被现实撕碎了梦想的精神流浪者；那些望子成龙的家长们，在你们不如意可以借酒浇愁而被人理解、同情时，是否体察过早已学会用自己的眼睛去看世界的儿女们，在反抗和"贪玩"现象的背后，或许就隐藏着不愿泯灭的希望、梦想与真诚。所谓理解，不是用它来装饰言语的外壳，而是充分融汇于言传身教之中。

反抗、叛逆、桀骜不驯，青少年们用他们自己的方式来表达对社会和现实的不满。这种形式也反映到了他们所喜爱的游戏中。看看那些受欢迎的卡通和游戏人物，如浦饭幽助、八神庵、李逍遥等，这些人物都代表了青少年的部分思想和愿望。不谈理想，我们要的就是欢乐，这就是一部分青少年无力反抗现实后的对白，就连许多乖孩子、优等生暗中也有这样的渴求。流行歌曲、漫画卡通、电子游戏等大行其道时，社会与家庭对此予以严厉禁止，视听传媒口诛笔伐声势不断，可是自由的意志和创造的欲望又怎能轻易否定。当青年们在政治思想和艺术领域向传统势力挑战时，少年们则艰难地探索人生。偶像与游戏并不是净土，但这毕竟能带来愉悦与轻松。虽然过早过多地支付快乐会咽下人生的苦果，但是在承受重压、隐忍天性的教育下又怎能塑造一个完整的人格，背负着心灵创伤的人是不可能轻易实现幸福的人生

敬爱的师长、社会工作者、教育工作者和社会的中坚阶层，当你们手中掌握着世界的"未来"的时候，你们会怎样对待？是维持现在的样子或更糟，还是希望生活得更美好？如果是后者，请你们认真地思索。现在的精英教育培养出事业成功的学生，并不意味就拥有美好的人格和强烈的责任感。看看那些飘零异乡丰收的"无花果"，我们的祖国需要的是有良知和责任感的人材。历史给了我们铁的证据，社会的进步依靠的不仅是优秀的领导者，更需要那些普普通通的芸芸众生。大力开展平民教育，给我们的社会锻造一块坚固的基石；理解那些形形色色的青少年群体，需要的是耐心引导，而不是强制管教。假使你们不能维护他们美好的社会理想，就请尊重他们自己的人生抉择，尊重他们的快乐，也尊重他们所钟爱的一切。也许，真的有那么一天，理解、平等与真诚不再流走于指缝之间，生活才能真正改变，人类的最终社会也不再只是个梦想

有阳光的地方就有阴影和黑暗，此理千古不变。

电子游戏从诞生之初，就借助科技发展与商业利润迅速壮大、普及。在这个普及的过程中，不法商人和一些不尽如人意的因素令电子游戏沾染了一些铜臭的味道，这正是一度媒体与家长对电子游戏口诛笔伐的重要原因之一。从红白机、超任、PS、SS到电脑，有多少非法复制的主机、卡带、光盘；从电脑配件、光盘到光盘生产线，有多少条忙碌的走私暗道；从街机房不断升值的"硬通货"中，有多少个撑满的腰包。如同世上许多受人喜爱的东西一样，电子游戏同样也有着许多缺陷。一方面，不能因为有人利用它，就否定得一无是处；另一方面，也不能因为我们喜欢它，就爱不释手，听不得批评。各位忠实的玩友们，在我们理直气壮地为电子游戏正名评理时，是否还有过冷静的反思。若你看过《中华之盾》这个电视片，任何有良心、懂道义的人都会发自内心的痛恨走私。可我们这些曾经使用或正在使用盗版的人，正是这种走私和非法复制行为的受益者之一，也正是这种消费行为构成了强大的买方市场，加剧了这种现象的发生。是的，我们是因为穷才使用盗版，但不能穷得没有骨气，不能因此以厂商服务太差、利润太高为由而心安理得。也许将来我们还会因经济原因而使用盗版，但要在内心保留一份悔恨、歉疚之心，等到我们力所能及去改变这一切的时候，就义无反顾的去做。我想在我们这一代青少年身上应该多一些责任感和义务观念，毕竟救治世事、医治人心才是每一个真正游戏者最终的梦想。

梦想的艺术·游戏的局限

20世纪的后半叶，多元文化的理论趋于主流。传统的严肃文艺停滞不前，虽有许多广受喜爱的作品被奉为经典，但新作、力作的普遍匮乏却是不争的事实。对于一般大众来说，艺术的概念越来越庞杂。一方面，各种新兴流派日渐增多，且都有人为之著书立说。艺术家们更注重于对形式、理论、概念和象征意义的关心，从而过多展现了其个人的思维与情感，并不被多数人所接受。如魔幻现实主义和自白派诗歌，普通人很难一下子就看得懂。另一方面，消费文化越来越通俗，甚至不惜在某种程度上降低或偏离艺术标准，使得艺术产业化、作品市场化。好莱坞就是这样一个典型，这个梦工厂制作出了流行一时的豪华歌舞片，美艳绝伦、歌舞升平恍若梦境，而目前科幻电影方兴未艾，续写着往日的辉煌。

在这个时候，电子游戏借着信息技术浪潮之势走遍全球。早期的电玩纯粹是娱乐的产物，与艺术毫不搭界。直至市场的需求导致了形式的突破，在角色扮演和策略游戏中融入了文化、历史与社会的因素，此后，众多游戏形式的涌现极大丰富了游戏的表现力。当一种媒体拥有了多种艺术因素（文学、戏剧、美术、音乐、影视等）并独具特色（交互性）时，人们就可以在观念上认同这是一种艺术。游戏如同电影一样，也是一门造梦的艺术，它大得可以装下你的所有梦想，并允许你以第一人称、第三人称视角或者混合视角去参与其中，真正成为圆梦人。梦想是人类幻想的极限，它包容了理想、欲望与妄想，凡是一切有关人的东西都可能体现其中。游戏正是圆梦的艺术，梦想中出现的，在游戏中都有所体现。也正因为什么都有了，才会善恶俱备、良莠不齐。但不必为此担心，如同我们心中崇高、善良的思想远多于阴暗的思想，游戏中更多体现出来的是人类的精神世界和本质力量。在游戏中，娱乐的同时也进行了一次接近心灵的旅行，当你面对善恶分野的时候，首先选择的是哪一方，在道德的抉择面前说YES还是NO?

没有人会因为在《DOOM》或《雷神之锤》中横行而灭绝人性，更多的人是在《仙剑奇侠传》中感受深挚的情谊，在《恐惧》中孤胆除魔，在《无声狂啸》和《疯人院》中艰难地体验人性的痛苦与抉择。虽然过多的游戏会影响我们思维的方式，但梦想始终源于现实之中。善恶的根源在于人性和社会，游戏则如镜子般折射出真实的世界，因此，电子游戏是圆梦的艺术，也是现实的艺术。

梦想的边界没有尽头，可目前的游戏表现力着实有限，不能尽如人意。缺陷必然存在，因此艺术间才可以互补。相对于交互的局限，文学的想象力、音乐的抽象性、影视的感染力显得更加广阔、生动。

电子游戏不是人人都能欣赏的，因为它还不算是完整的艺术。交互的局限让人们只能根据游戏去选择梦想，而有限的数字技术营造的世界还远远不能令人满意。我就曾经一度放弃游戏，因为它不能满足我的创作欲望。在那段日子里，我沉浸在编写故事的乐趣中，特别是在纪念反法西斯战争胜利50周年时，我计划利用假期写一篇小说。在开头和结尾都采用魔幻的非现实手法，而中间的历史部分采取写实。为此我翻阅资料，去军博查看日军的行军路线。在深入写作时，我渐渐与主人公（一个日军青年）的形象重合，当"我"疯狂挥舞着军刀，却因为胆怯而砍不下俘虏的头颅；当"我"满怀憎恨，却最终选择错误走向毁灭。种种强烈的感情侵蚀了我的神经，我甚至恐惧地感到童年时对社会的愤怒和绝望又幽灵般回到了自己身上。虽然最后因为时间不够没能写到高潮就中止了，而这种感受却久久不能褪去。我想现在任何一种电子游戏都无法去再现这种感受，这就是为什么现在网上玩泥巴(MUD)的人越来越多的缘故。因为规则允许的情况下，文字式的MUD提供了自由的空间供游戏者发挥想象，创造自己的角色。而现在，图形MUD的推出将满足更多游戏者的需求。

如果有那么一天，梦想克隆、空间无限的虚拟现实技术在游戏中实现，那时，电子游戏就称得上是完整又完美的艺术了。

寥寥千字，写不尽往事春秋，而现实却总是平实冲淡的。当我把近两个月打工、做兼职赚来的钱汇入中华慈善总会的账号时，心中平静异常。因为我只是像许多人一样做了微不足道的事情，而那些救世济贫、力挽狂澜的梦想也只能在游戏中实现了。关于梦想，我有一句话与朋友们共同分享:

梦，总是遗落在枕边，清醒之后便无声无息。也许那是你寂寞的生命瞬间的遐想，流走于虚空之中，但那必竟是梦中幻化的生命，不必当真，也不必流连。

编辑笔记：

自上期在这里小发感慨后，我收到了许多读者朋友们的留言。其中有支持鼓励的，也有呵斥指责的，句句中肯而深刻，使我读罢好感动……在此特向这些提出宝贵意见和建议的朋友们表示由衷的谢意。又是年末，每逢此时便会想起那句"明天会更好！"。相信文渊阁的未来也将会有崭新的一面，就让我们从现在开始共同努力吧。还是那句话：如果朋友们对文渊阁有什么意见和建议，不妨往我这儿砸。

石子于98年11月

文渊阁

镜花园

时间过的真快啊，眼看98年就快过去了。在此，我向所有给予镜花园栏目以支持的朋友们致以衷心的感谢！(谢谢！红包就免了……)

在新的一年里，你们希望这个栏目是什么样的呢？保持原样？还是……总之，快来信告诉我！提出最佳方案的朋友（只有一个名额啊！）可以免费得到99年全年的杂志！

——丹

吴剑华的《BLADE RUNNER》213票

郭新铃的《不死之谜》238票

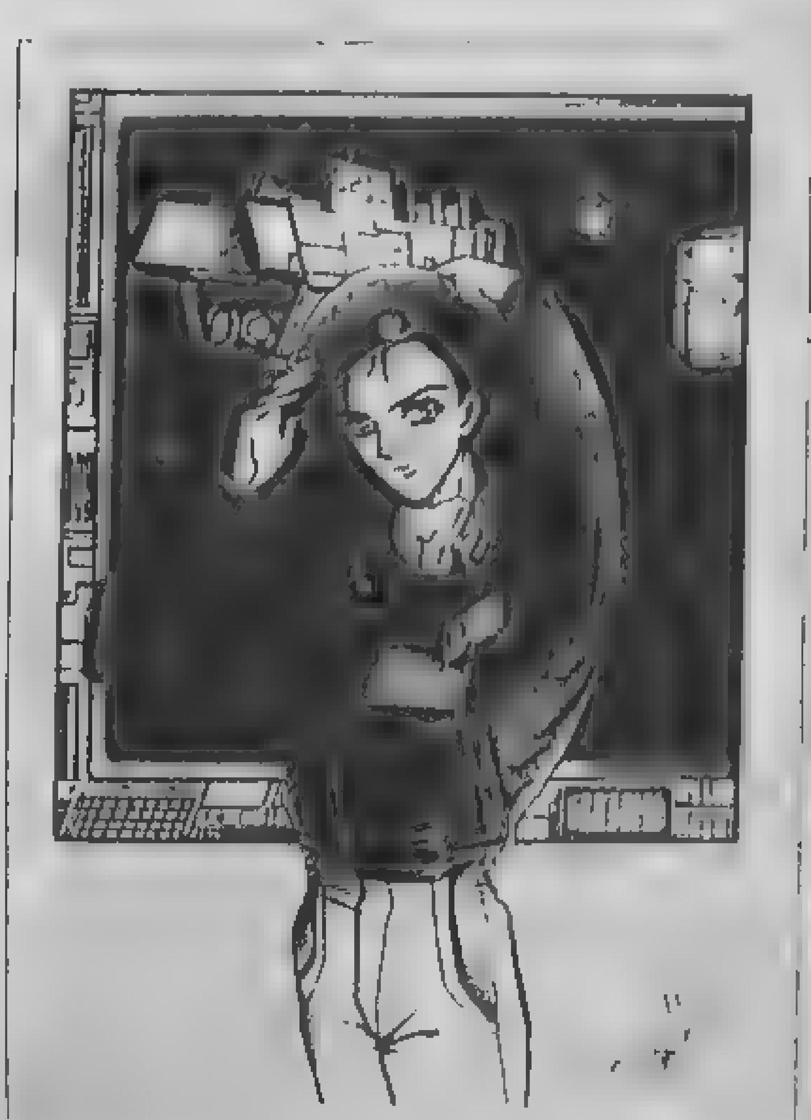
最佳作品：梁一涛的《舞在威尼斯》(267票)

▲《VICE & MATUER》 北京 Cloud Strife

丹：条件这么好，去作模特啦！干什么学男孩子打打杀杀的……

◀《侍魂——喜儿篇》 江西 李铮

丹：北风那个吹……(用英文怎么唱?!!哈哈)



◤《真宫寺樱》 福建 陈雪渊

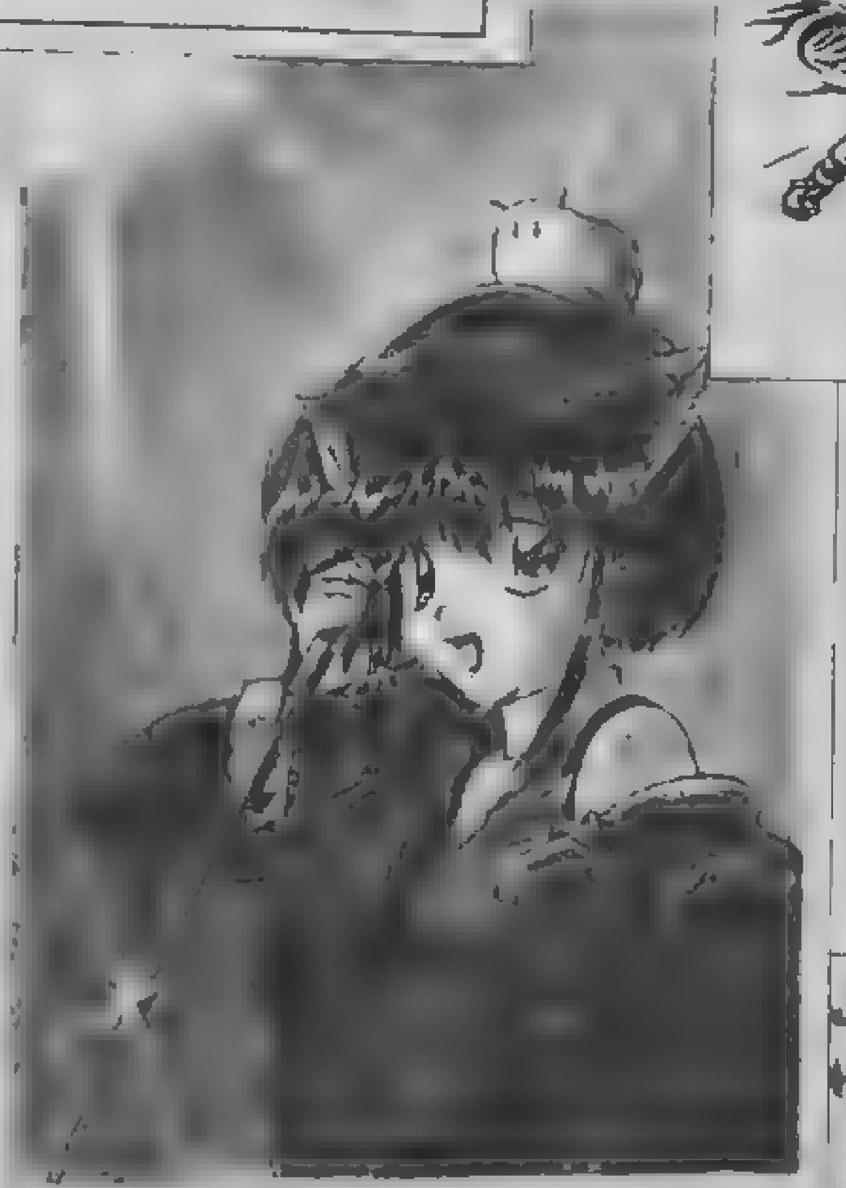
丹：是樱越来越美，还是作者越画越好呢？或许，都是……

◤《银英传——杨》 福建 郑晶&魔瞳

丹：不败的魔术师杨威利……这个……女孩子就是不能容忍心目中的英雄是个相貌平凡的人!?又……

《侍魂——永远战斗的生命》 湖南 刘劲

丹：看来加尔福特是穷怕了(见前页)，不过，靠出老千致富可不是个好主意……

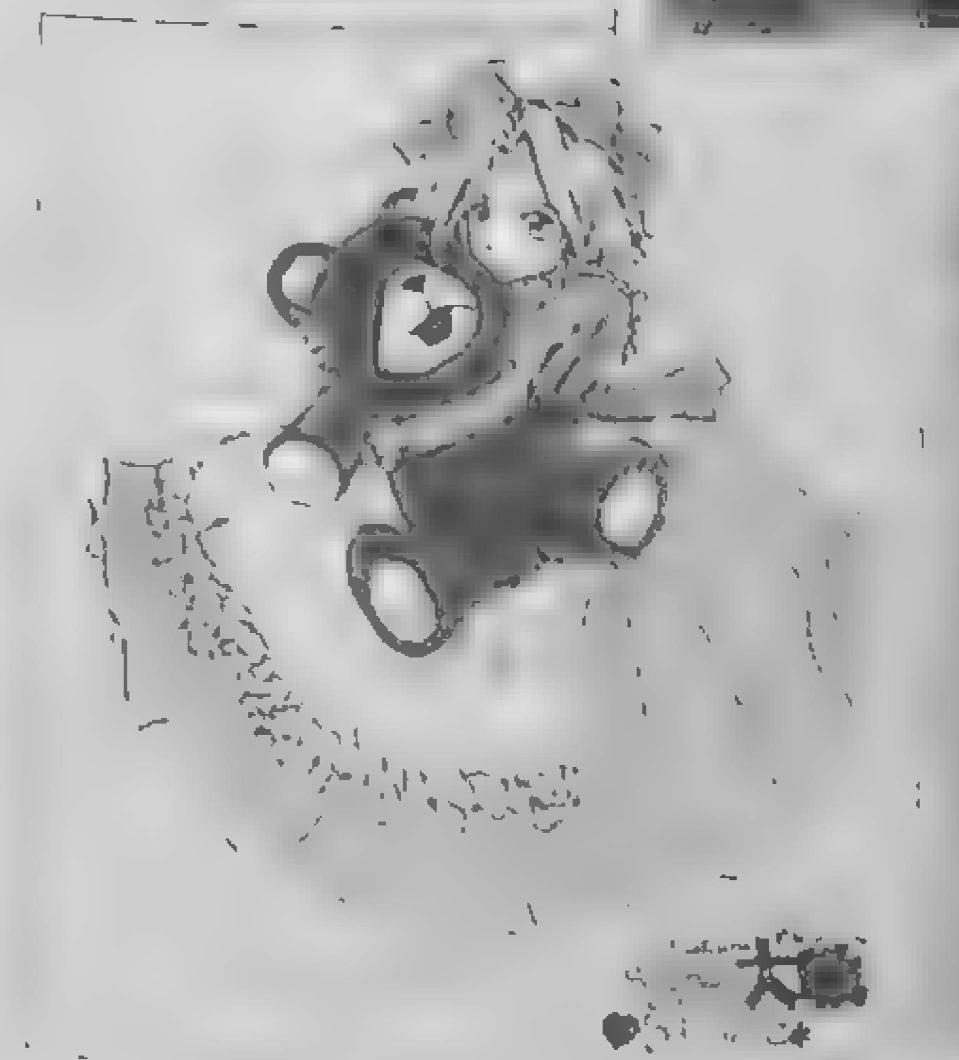


▲《西风狂诗曲》 四川 刘勇

丹：Mmm,"风高放火天"这句话果然没错！(哈哈，开个玩笑)

◀《HYPER POLICE》 四川 冯文静

丹：我就说铅笔的效果不太好吧！记得练习用钢笔呀！



◤《樱……》 江苏 陈咏华

丹：原画是彩稿，不过转成黑白的也蛮好看的…

◤《樱花大战》 吉林 DEMON

丹：看来爱莉丝是永远长不大了，呵呵

杏　花　村

本店酒保：小马

当你在书摊前毫不犹豫地指着这本杂志，拿到手后转身离走时，你知道我就在你的身旁吗？当你骑着山地车[illegible]，不几步就不住停在路边开始翻看时，你知道我就在[illegible]车站吗？当我和朋友正对"假A"发牢骚时，路过的[illegible]口[illegible]，看你手中正拿着这本杂志，你知道我当时的心情吗……

在京城的街头巷尾，我见到过不少次我们的读者朋友，我的心中总是嘀嘀：杂志能让他满意吗？我的心中又总是欣慰：又多到了一个朋友。我想小编们都有同样的经历和感觉，为了这份，这牵挂，我们也在做同样的事：努力

几天前狮子座表演了一次"飞星传恨"，与事前媒体所渲染的壮观流星雨相比，那"七八个星天外"让许多守候者惆怅的观众。而今天凌晨一场近年罕见的大雪证明了每天都有内容，不见得比33年一遇的景致逊色。

1999年就要到了！在新的一年里，我们并不期待给朋友们炫目的"流星秀"，但一定会脚踏实地，让杂志陪你度过充实的日子。在此提前祝朋友们新年快乐！

江苏南京徐静：

为什么最近这里战火浓浓，杏花哪去了？杏花村的任务不是休闲吗？再登这些"紧绷绷"的来信，我可要生气了（不要再讨论"政治"问题了）！

陕西西安苏万家：

杏花村里的气氛太严肃了，买《家游》的本意是放松一下，一进村就被"呐喊"、"抗议"搞得腿肚子发抖，只好匆匆向小马拱拱手："后会有期……"

［别生气，别走，两位……小姐……本来我还想向大家宣布喜讯——从读者问卷中看出，我们的女性读者明显增加！女性关注电脑和游戏对于二者的普及有极其深远的意义（一人可能带动全家），所以，千万稍安勿躁。］

浙江宁波顾景：

小生初来乍到，虽说艺高人胆大，但要进您这杏花村还真又点诚惶诚恐。别处喝酒大都兴高采烈，意气风发，觥筹交错，对酒当歌；再看杏花村里，酒客个个正襟危坐，面无表情，唉声叹气，口角流涎，莫非……（众酒客高呼："小马卖的酒是盗版的！""酒里有病毒！"）算了算了，先把"盗版"这个根深蒂固的问题放一放，快过年了，多关心一下我们的《家游》吧。比如兔子改名游骑兵是不是因为他的girlfriend属胡萝卜啦，石子是不是凶巴巴的啦（石子：其实你不懂我的心）等等。

［最近小店的话题确实太凝重了，虽然像盗版这样的严肃问题不能不谈，但以后会注意"场合"。PC兔子的名字由来是因为他最初是负责"PC工具箱"的，而"游骑兵"的英文是Wingfighter，作为游戏编辑的名字没有"兔子"可爱，但蛮酷的，他的girlfriend一定更喜欢新名字:）至于石子嘛，好象不"凶巴巴"的，反正她不说"我可要生气了"而是直接生气……］

河北邯郸李旭辉：

不知从什么时候起，小马你也开始干起租赁业务，把"杏花村"租给"盗版问题讨论组"了。往日欣欣向荣，鸟语花香，啊不，笑语酒香的场面一去不复返了。小马也越来越懒，说的话也少了，看的信也少了。长此以往，店将不店，迟早会将这个桥梁扔进回收站的。真怀念过去的日子呀（尤其是98年4期，嘻），唉，真可谓"花红易衰似郎意，水流无限似侬愁"，小马仍需努力。

［"山上层层开杏花，云间烟火是咱家"，我也喜欢竹枝词，算改一下以表示"改过自新"的决心。］

石子担任文渊阁主似乎没有给我带来什么惊喜。女孩子嘛，喜欢追逐感觉上的东西（嘘，别让她听见）。文渊阁本来就是刊登科幻小说的地方，乐水师兄在97年11期上还提过这个问题。所以呢，我前一段写了一篇科幻小说（现已进入后期修改阶段），我费尽心血，想进驻一次文渊阁。没料想石子师姐（姑且这样叫吧）这样讨厌科幻小说，我不知还该不该向贵刊投稿。我困惑了，可以说"现在比较烦"。

［小马师兄很早就说过，文渊阁没有门户之见，只要是好作品，"科幻派"、"散文派"均可入驻。别烦了，抽空改稿子吧。］

现说我自己吧，考上高中了（还是省重点，可喜可贺，哈），学习越来越紧张，玩游戏的时间也少了，可杂志我一期也没有少买。我已经连续19个月不中奖了（一共买了19期），不过我依然很快乐。"杏花村"中E-mail越来越多，真不知这个年代写信还管不管用？

［E-mail多起来是大势所趋，不过邮局下岗前写信总是管用的。］

每周一呢，班里的同学会有很多人收到信。看见别人有而自己没有的东西多少会有些眼红，所以我从"知己空间"中找过几个合适的想成为笔友，不过都是"不知后事如何"。因此我也想进入"知己空间"，尝尝选择别人的滋味

［这期先不让你进入，怕你被来信吞没:）］

上海吴吉文：

希望能将破坏封面美感的条形码搬到封底，以保持封面图画的整体感。

［必须向朋友们说一下，这是国家规定的。］

山东济南申宇航：

每次满腔热情地写下一堆"肺话"，却总是让希望变成失望。还是增开一些连锁店吧，杏花村里太挤了！

［读者朋友的肺腑之言我们会记在心上，却不一定都能登在纸上。当然，1999年小店会尽力扩大地盘的，我抢……］

四川宜汉覃超：

自本人请求征友以来，热情朋友踊跃来信，盛情难却。然而有这么个"朋友"，不知怎的寄给我着封某某名曰带来好运的帖子，天啊，无冤无仇干吗害我！小马你一定要主持公道查出作恶者，让他不再以这么无聊的信坑害别人。

［覃超朋友随信寄来了那页令人不快的东西，"佛事降临"云云。"作恶者"是查不出的，这是早些年就臭名昭著的"金锁链"。如今连E-mail都有这类垃圾，往往称不继续寄发会有"祸事"。小马这几年撕了也有十几次这种信了……于是刚才在雪地摔了个屁墩:）感谢覃超朋友的提醒，大家遇此不必理睬就是。］

上海吴慧媛：

自从上月在"知己空间"登出征友启事后，一下子收到了许多来信，来不及一一回复，但又不能辜负来信朋友的好意。希望他们能知道我的歉意。

［一位很有责任心的朋友！作为女性玩家，我想她收到的信可能是太多了……］

落花已作风前舞，又送黄昏雨。晓来庭院半残红，惟有游丝千丈卷晴空。

殷勤花下同携手，更尽杯中酒。美人不用敛蛾眉，我亦多情无奈酒阑时！

知己空间

参加征友的读者请将自己的姓名、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至北京2069信箱"杏花村"收，职业、别名、星座等请根据个人意愿填写小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

张康黎（♂17）
别名：BOWMAN
地址：江苏省南京市北京西路69-1号五幢105室
邮编：210024
主页：http://zkl.year.net（箭圣视点）
E-mail：Raper@163.net
征友留言：爱好电脑、网络、篮球，忠于FIFA系列足球游戏，水平甚高。

滕加琪（♀19）
地址：上海市自忠路121弄2号
邮编：200021
征友留言：我的兴趣十分广泛，漫画、PC游戏和音乐是我的最爱。真诚盼望结识志同道合的你，一起分享我们共同的乐趣

才华（♂17）
别名："才"狼
星座：天秤
地址：湖南长沙市一中K967班
邮编：410005
电话：0731-5524251
征友留言：本人爱好广泛，有收藏的好。如哪位不嫌弃，愿成为好友.

单秉森（♂20）
别名：阿丙
星座：处女
地址：北京理工大学车辆工程学院031981班
邮编：100081
电话：010-68913375叫132#单秉森
征友留言：在下酷爱卡通及电子游戏，性格开朗外向。希望可以与各路玩家交个朋友，特别希望与海淀区拥有PS或SS的同学相识

章晓莉（♀15）
别名：幽灵
星座：巨蟹
地址：四川乐山市五通区地税局 王霖转
邮编：614800
E-mail：dalmation@263.net
征友留言：喜欢Disney，爱玩SS、PC及冲浪，是DC的忠实期待者，正为GB的一次次"升级"而忧虑。你的来信是我最大的欢乐！

王曦（♂16）
星座：水瓶
地址：北京市宣武区自新路第十五中学高中部
邮编：100054
征友留言：我崇拜Beyond，欣赏伊健，喜欢GiGi，支持国产游戏软件。希望广交各路豪杰，彼此默契，知己永恒！等你……

李岳（♂20）
别名：VICTOR
地址：福建人民警察学校一中队四区队
邮编：350007
征友留言：爱好电脑游戏（尤喜DIABLO），立志打通所有游戏（壮志未酬），想更多地掌握电脑知识。希望认识有同好的良师益友。

赵炜（♂18）
星座：射手
地址：内蒙古呼和浩特玉泉区通顺大巷62号
邮编：010010
征友留言：我玩TV GAME6年，PC GAME1年多，喜欢漫画、世界名著，想结交天下喜欢GAME的朋友们。

1998年第10期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 文渊阁：游戏和我抢"老公"
2. 攻略手记：风云之天下会
3. 佳作赏析：风云

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：游戏与生活
2. 阶梯教室：《三国志Ⅵ》之FPE修改
3. 文渊阁：游戏和我抢"老公"

读者最感兴趣的栏目：
攻略手记

读者认为最好的彩页：
风云

1998年第10期幸运读者名单

呼和浩特	杨大敏	浙江嘉兴	徐　琪
海南琼山	谢慧明	浙江台州	王　剑
浙江杭州	来德英	陕西西安	曹　晖
广东佛山	李仲怡	湖北仙桃	何　琦
江西洪都	邹　军	上　海	刘吉磊
山东菏泽	隋瑞芝	乌鲁木齐	刘　岩
甘肃兰州	马　瑞	上　海	姚俊鹏
河北秦皇岛	蒋　昊		

1998年第11期广告意见征答获奖名单

浙江杭州	钱　坤	青海西宁	葛　晴
辽宁沈阳	杜　科	广西南宁	王年光
四川成都	何　宁	山东胶州	苑　泉
山东淄博	孙　闽	上　海	薛雨宁
海南琼山	张斯威	重　庆	刘　翔

（奖品为里仁计算机公司提供的《碟中碟》）

纪念创刊四周年 《游戏与生活》有奖征文 发奖大会

★ 获奖作者高高兴兴拿到自己的奖品。

★ 是什么事使评委笑得这么开心？

★ 杨南征先生抽到一张"没事儿，请回吧。"

公元1998年10月24日15时，在北京燕山大酒店沁梅厅内，《游戏与生活》有奖征文发奖大会在一片欢乐和谐的气氛中隆重举行。本次大会不仅有特邀赴京的获奖作者，更有游戏业界内的精英如新天地、帝盟、电子艺界、智冠、昆盈、金山、第三波、光谱、中图等负责人的到会，大家同是游戏中人，坐在一起时更是没有丝毫的生疏和距离。直抒胸臆，志惟深远；知音得觅，畅诉心曲，本次大会的意义已经远不止发奖而已。由于提供了此次难得的业界厂商与作者读者沟通交流的机会，对游戏业界的推动与发展确有现实而积极的意义。

本次大会采用了国际流行的TV SHOW模式，即如中国社科院青少年发展中心卜卫女士所言："感觉是节奏快、发言简洁，与会者参与其中，很高兴。"事实上，会议议程的每一项都已经细化到了以分钟为单位，终于实现了开会无人瞌睡的"寡人现象"。为更好体现杂志社回馈作者、读者的心意，会议特设了现场幸运抽奖，奖品包括法国进口车模、周润发经典作品套装等一堆令人两眼放光的东西，但为了表现"游戏精神"，特别放入一些"可乐炸弹"：

受伤者1号：新天地林泉洪副总经理被迫亲自出手示范一位"幸运者"如何表演明星劳拉的标准动作，一招一势之下居然颇为地道，《古墓丽影》系列新天地可真是没白代理！

受伤者2号：杂志社美编刘炜被抽到了幸运号，不料按照奖品要求，居然是把梁华栋(笔名游骑兵、PC兔子)叫到台前唱歌，兔子面对这"无妄之灾"马上调整好嗓门，充满感情地来了一首王杰的名作……嗯，唱得……挺不错的。

受伤者3号、4号、5号……限于篇幅，不能尽录，等有机会再说吧！

发奖会虽已结束，但在新的一年中，《家用电脑与游戏机》杂志社还将计划有更多精彩、有趣的活动与您见面，热切企盼你的参与！

1999，让我们同迎新世纪的到来！谢谢！

◆ 活动企划/文案：胖猫　摄影：Ahui

1998年总目录索引

卷　首
(略)

新闻报道
(略)

上市烽火
(略)

专题综述
1997年游戏世界十大热点(01－004)

流星时空
命令与征服Ⅱ泰伯利亚之日 (01－018)
麻烦大了 (01－019)
血祭Ⅱ (01－020)
帝国生死斗之势均力敌 (01－021)
战争地带 (01－022)
巴尔度之门 (01－023)
恐惧Ⅱ (02－016)
最终幻想Ⅶ (02－017)
装甲指挥官 (02－018)
永恒的任务 (02－019)
救世主 (02－020)
暴动：机动装甲 (02－025)
沙丘魔堡2000 (03－015)
热血摩托 (03－016)
天旋地转：自由空间 (03－017)
原罪 (03－019)
哥特王朝 (03－020)
外部战争 (03－021)
帝国时代Ⅱ (04－016)
F－15战斗机 (04－018)
都市突袭 (04－019)
激战M星云 (04－020)
创世纪Ⅸ升腾 (04－021)
疯人院 (04－023)
魔法门Ⅵ天堂之令 (05－017)
半人马α星 (05－019)
绝地风暴Ⅱ交叉火力 (05－020)
冥界狂想曲 (05－021)
极品飞车Ⅲ (05－023)
城市漫步 (05－024)
辐射Ⅱ (06－018)
原力指挥官 (06－019)
异教徒Ⅱ (06－020)
时间之轮第一部 (06－021)
幽浮Ⅳ拦截者 (06－022)
特别行动 (06－023)
X档案 (06－023)
西游记·齐天大圣 (06－024)
盟军敢死队 (07－016)
美少女梦工场：梦幻精灵 (07－020)
飞行军团黄金版 (07－021)
魔法门英雄无敌Ⅲ (07－022)
天旋地转Ⅲ (07－023)
恐龙猎人Ⅱ (07－024)
龙魂 (07－025)
安魂曲 (07－026)
沙丘2000 (08－018)
印地安那·琼斯与恶魔机器 (08－020)
地层暗影 (08－021)
家园 (08－022)
黑暗王座Ⅲ (08－023)
神话Ⅱ丧魂军团 (08－024)
猎物 (08－025)
星际争霸：母巢战争 (09－018)
盗贼：暗黑计划 (09－019)
疯狂摩托 (09－020)
彩虹6号 (09－021)
帝国时代：罗马的兴起 (09－022)
大富翁Ⅳ (09－024)
生死之间Ⅱ (09－025)
魔幻天下 (09－026)
奥米隆之游魂野鬼 (10－016)
凯撒大帝 (10－017)
工人物语Ⅲ (10－018)
地下城守护者Ⅱ (10－018)
欧洲空战英雄 (10－019)
恶煞车手Ⅱ (10－020)
摩托英豪Ⅱ (10－021)
极品飞车Ⅲ (10－022)
古墓丽影Ⅲ (11－015)
骑士与商人 (11－016)
铁路大亨Ⅱ (11－017)
霹雳飙车 (11－018)
篮球99 (11－019)
奇异世界之阿比逃亡记2 (11－020)
黑暗复仇 (12－013)
起义Ⅱ领导与毁灭 (12－014)
巨人传奇 (12－015)
摩纳哥大赛 (12－016)
幕后交易 (12－017)
入侵者：侏罗纪公园 (12－018)
实战台湾麻将 (12－019)

佳作赏析
装甲元帅Ⅱ (01－024)
NBA职篮98 (01－026)
世嘉摩托 (01－028)
征稿启事/评分说明 (02－023)
古墓丽影Ⅱ (02－025)
银河飞将Ⅴ (02－027)
生物危机 (02－029)
银翼杀手 (02－031)
地狱火 (02－033)
辐射 (03－023)
雷神之锤Ⅱ (03－025)
阿猫阿狗 (04－024)
北方密使 (04－026)
神话：堕落之神 (04－028)
天命守护神 (04－030)
噩梦鬼魅 (05－025)
猴岛的诅咒 (05－027)
魔法军团 (05－029)
铁甲风暴 (05－031)

特警雄鹰 (06-025)
星际争霸 (06-028)
少女魔法师II (06-030)
黑暗大地 (06-032)
M1坦克排II (07-027)
决战法兰西 (07-031)
剑下亡魂 (07-034)
龙剑客II龙人之心 (07-035)
玩具兵大战 (07-037)
死亡陷井 (08-026)
魔域幻境 (08-028)
绝地风暴II (08-031)
超拟真撞球II (08-033)
魔法门VI (08-035)
最终幻想VII (09-027)
X档案 (09-030)
猎鹿人 (09-032)
富甲天下II (09-034)
风云 (10-023)
沙丘2000 (10-026)
装甲指挥官 (10-030)
以色列空军 (11-021)
黑暗之心 (11-024)
盟军敢死队 (11-026)
上帝也疯狂III (12-020)
机甲总动员II (12-023)
百战天虫II (12-025)
古文明霸王传 (12-027)

攻略手记

极端反击 (01-030)
天命守护神全攻略(续) (01-035)
古墓丽影II (02-035)
起义 (02-039)
银翼杀手 (03-029)
深入地下城 (03-033)
古墓丽影II(中篇) (03-036)
起义(续) (03-039)
原子尘埃 (04-033)
超时空英雄传说II北方密使攻略提示 (04-039)
古墓丽影II(下篇) (04-045)
黑衣人 (05-033)
神话：堕落之神 (05-035)
古墓丽影II(补遗) (05-041)
在阿多尼亚的日子 (06-034)
横扫千军 (06-037)
银翼杀手(续) (06-041)
神话：堕落之神(下) (06-044)
古墓丽影黄金版 攻略 (07-038)
战斗神塔 攻略上篇 (07-044)
玩具兵大战 (08-037)
战斗神塔 攻略下篇 (08-043)
银翼杀手(完结篇) (08-047)
星空断层 完全攻略 (09-036)
魔法门VI 教战初步 (09-042)
老兵的忠告 (09-045)
最终幻想VII 心得篇 (09-046)
风云之天下会 (10-032)
魔法门VI天堂之令 (10-038)
X档案 (10-044)
《剑下亡魂》剑招篇 (10-050)
装甲指挥官 决胜指南上篇 (11-029)
彩虹六号 完全攻略 (11-036)
风云之天下会 攻略下篇 (11-042)
黑暗之心 图形攻略 (12-029)
装甲指挥官 决胜指南下篇 (12-034)

秘技档案

FIFA：98世界杯之路	神话：坠落之神
古墓丽影II	VR特警II
机甲叛变	铁人47
黑衣人	黑暗大地
烽火连天II	七国演义
核子风暴	地狱火等 (01-042)
银河飞将V世纪的预言	小丑奇兵II
雷神之锤II	F22猛禽式战斗机
恐龙猎人	七国演义
黑暗大地	文明
车王争霸	(02-043)
魔法军团	装甲元帅II
炎龙骑士团外传:风之纹章	少年街霸
薛家将	失落的世界:混乱之岛
般若魔界	生物危机
模拟城市大飚车	钢铁雄师II
网子战争	铁杀小子 (03-043)
VR特警II	百战天虫
小鸭鱼历险记	超时空英雄传说II北方密使
重装机甲	杰迪士之西斯崛云
欢乐大飞车	地狱火 (04-051)
星际争霸	魔法军团
劲爆赛车	红线飙车
少年街霸II	明星大赛
噩梦鬼魅	铁甲风暴
剑下亡魂	战争年代
战斗地带	旋风装甲II
失落的世界：混乱岛异变	南北大战乱世情 (05-043)
铁甲风暴	特警雄鹰
特别行动	欢乐大航海
三国群英传	外星战争
迫在眉睫	魔法之王
黑暗殖民地	麻烦大了
玩具兵大战	(06-050)
世界杯98	孤胆杀手
魔星大战略II	竞速赛车
迫在眉睫	盟军敢死队
黑暗之主	魔域幻境 (07-049)
魔法门VI	盟军敢死队
猎鹿人	越南战争
死亡陷阱	迫在眉睫
铁血兵团II	(09-048)
极品飞车III	魔法门VI中文版
玩具兵大战	梦幻西餐厅
三国志VI	古文明霸王传
守护者之剑	战争游戏 (10-052)
外星战争	魔法门VI中文版
内窖	装甲指挥官
巫师之怒	世纪决战
帝国时代:罗马的兴起(11-049)	

排 行 榜

(略)

特别企划

世纪的预言 (01-053)
当预言不再遥不可及时 (01-057)
97年电视游戏回顾 (01-059)
FIFA电脑玩家足球史 (02-055)
上帝降临 (03-056)
克瑞文的恐惧公理 (05-056)
游戏人之路 (06-063)
风云际会 (07-058)
日本电脑市场一瞥 (08-060)
古墓丽影III劳拉的传奇归来 (12-045)
古墓丽影III试玩版体验 (12-049)

业界星空

电子艺界(北京)公司专访 (01-047)
揭开英国游戏的神秘面纱 (01-051)
带您进入互动娱乐的新天地 (02-048)
全线出击 (02-051)
目标酿新作 (02-053)
渴望游戏版的《过把瘾》 (03-048)
谁制作了WIN95 (03-052)
与世界同步 (03-054)
挑战第三次浪潮 (04-056)
创造动人的游戏世界 (04-059)
国内RPG新品 (04-061)
用中文游戏打天下 (05-049)
文化表象 (05-052)
鹰翔与《生死之间II》 (05-054)
感受Ubi (06-056)
定位多元化发展 (06-059)
让三国回家 (06-061)
小议光盘邮购 (07-054)
98电子艺界探秘 (07-055)
《银翼杀手》汉化始末 (07-056)
惜哉!前导 壮哉!先锋 (08-053)
请多关注正版软件市场 (08-056)
星耀达拉斯(上) (08-058)
星耀达拉斯(下) (09-055)
超越传统 (09-057)
前景光明 现实严峻 (10-058)
谁是第11个目标 (10-060)
人在"江湖"身不由己 (10-061)
《横扫千军》军部裂变 (11-054)
前导《G档案》 (12-051)
永乐光碟探访 (12-054)
凤凰逆火 (12-056)
对准目标 (12-058)

电视游戏广角

RED ALERT (01-062)
来自前线的报告之全面回忆 (01-066)
临危一击 (01-069)
新作短波 (01-073)
秘方心得 (01-075)
格兰蒂亚 (02-059)
RPG制作3详解 (02-065)
来自前线的报告 (02-068)
情有独钟话另类 (02-069)
新作短波 (02-071)
光明力量III王都的巨神 (03-060)
RPG制作3详解(续) (03-064)
来自前线的报告 (03-068)
AZEL (03-070)
新作短波 (03-072)
AZEL(续) (04-063)
七风岛物语 (04-068)
新作短波 (04-072)
寄生前夜 (05-058)
《天诛》的诱惑 (05-062)
《铁拳3》初步印象 (05-065)
来自前线的报告 (05-067)
新作短波 (05-069)
再谈《铁拳3》 (06-067)
PS'98热作汇评 (06-069)
来自前线的报告 (06-070)
新作短波 (06-072)
来自前线的报告之暑假你好 (07-062)
新作短波: FFVIII特报 (07-066)
《VR战士》VS《铁拳》不完全对比研究 (08-062)
来自前线的报告 (08-066)
新作短波 (08-070)
REAMCAST新作快报 (09-059)
武藏传 (09-063)
新作短波 (09-066)
燃烧战车Solid (10-063)
新作短波 (10-069)
星之海洋2 (11-057)
新作短波 (11-065)
梦的世界 (12-060)
星之海洋2(续) (12-063)
新作短波 (12-064)

难症会诊

(略)

捷径加油站

(略)

阶梯教室

电脑上的翻译官 (01-080)
奥赛罗 (01-082)
再谈System Comander (02-078)
老生长谈软解压 (02-080)
被人遗忘的抓图工具 (02-082)
《FIFA98》修改手记 (03-080)
无聊软件精品 (03-081)
拿起你的GAME手术刀 (04-080)
《风之纹章》之疯狂修改 (04-081)
锁舌跳开"嗒"的一声 (04-082)
对Directx说"不" (04-082)
PII升级心得 (05-078)
拿起你的手术刀 (05-078)
《富甲天下II》修改记 (05-080)
《生物危机》PC版物品修改 (05-081)
拿起你的GAME手术刀 (06-081)
闲谈硬件升级 (06-082)
看图识3D (06-084)
星星点灯 (07-075)
整人技巧经验谈 (07-077)
"统一"日本 (08-077)
"微狗"与"软件狗"的区别 (08-078)
电脑知识小集锦 (08-079)
Microsoft的复活节彩蛋 (09-073)
星星点灯(续) (09-075)
《FIFA足球经理》修改手札 (09-078)
行将"消亡"的3D子卡 (10-075)
警惕CIH病毒 (10-078)
《三国志VI》之FPE修改 (10-080)
今年的3D加速卡哟……! (11-071)
《风云》之"疯晕"天下 (11-075)
挖掘显卡的潜能 (11-077)

游戏研究

动画编程基础(补充) (01-083)
专业级的动画 (02-083)
专业级的动画 (03-083)
教你轻松编游戏(一) (04-084)
教你轻松编游戏(二) (05-082)
教你轻松编游戏(三) (06-086)
教你轻松编游戏(四) (07-078)
教你轻松编游戏(五) (08-080)
教你轻松编游戏(六) (09-080)
教你轻松编游戏(七) (10-083)
浅析32位Windows多媒体软件开发技术(一) (11-097)
A3D vs EAX (12-071)
我们是否需要AGP (12-075)

PC工具箱

改善Windows95的音频性能 (01-086)
锐意创新的网际宝典3.0 (01-087)
大家一起Callus! (01-088)
Windows95的万花筒 (01-089)
新软件升级报告 (01-090)
CD Grabber精品检阅 (02-085)
优秀的截图工具 (02-086)
谈工具软件的选用 (02-087)
新软件升级报告 (02-089)
帮我记密码 (03-085)
MP3编码器一瞥 (03-086)
PC—E模拟器 (03-087)
显示卡"兴奋剂" (03-088)
压缩压到我心痛 (03-089)
WINIMAGE演义 (04-086)
软解压:又见春天 (04-087)
秘密"守护神" (04-088)

美味的“石头汤” (04-089)
优秀的图标工具 (04-090)
街机模拟部队 (05-084)
快报：超强世嘉模拟器 (05-085)
PS 模拟器 (05-086)
增强 Winamp 表现的 Plug-ins 和 Skins (05-087)
最劲的 MP3 压缩利器 (05-088)
袖珍工具集锦 (05-088)
无聊软件精品屋(续) (06-088)
八到十六的进化 (06-089)
功能强大的 SETUPFACTORY4.0 (07-080)
次世代的新光环 (07-081)
“通关圣手” GAMEKEY98 (07-082)
新软件升级报告 (07-083)
热门模拟器使用简介 (08-082)
WaterFall (08-084)
浅谈细听软波表 (08-085)
有趣的聊天软件 (09-083)
遍尝“天下美味”的《汉化 98》 (10-087)
超越极限的模拟器 (10-087)
最棒的 MIDI 播放器 (10-087)
Win98 好搭档 SetMeUp98 (11-079)
画中藏玄机 (11-081)
挑战 PlayStation (11-082)
新款游戏编辑器 Game Master (12-076)
NeoGeo, 让我听见吧! (12-078)

网络港口

你也可以制作 Internet 主页(五) (01-092)
你也可以制作 Internet 主页(六) (02-091)
你也可以制作 Internet 主页(七) (03-091)
网络工具箱 (03-094)
“穷人”的选择 (04-092)
网络工具箱 (04-094)
让你的 HomePage 更动人(上) (05-090)
让您的 Homepage 更动人(下) (06-093)
宣传主页的巫师 Submission Wizard (06-095)
网络新感觉 (07-084)
主页制作技巧集锦 (07-086)
Netscape Navigator 使用技巧大搜集 (07-088)
网络游戏 (08-086)
不怕断线的下载管理器 (08-087)
主页制作的几点小建议 (08-089)
品味 Java 飞 (09-085)
ISP, 生存真的个性十足吗? (09-087)
60 分钟网站速成 (10-092)
加快你的“猫” (10-094)
网络工具国货精品 (11-084)
关于“好猫咪咪” (11-086)
精彩主页一瞬间 (12-080)

硬件兵工厂

体会芯跳的感觉：“揠苗助长”话超频 (01-094)
体会芯跳的感觉：关于 K6 的超频报告 (01-095)
MMX CPU 及主板的选购 (02-094)
两大巨头的又一战场：控制芯片组 (02-095)
强大的测试软件 (03-095)
超级 3D 加速卡 (03-096)
PC 声卡大揭秘 (04-095)
领略 3Dfx Voodoop Ⅱ (05-093)
'98 电脑新硬件大展播(一) (06-096)
游戏手柄名器鉴赏(一) (06-099)
漫谈 DVD (07-090)
98 新硬件大展播(二) (07-092)
98 新硬件大展播(完结篇) (08-090)
游戏手柄名器赏鉴(二) (08-095)
Savage3D S3 的复出 (08-097)
MGA-G100 展现 3D 图形新境界 (08-098)
游戏手柄名器赏鉴(三) (09-088)
CD-R/RW “大串烧” (09-090)
选块称心的 Voodoo2 (09-092)
精彩的 Millen nium G200 (10-095)
贴近 Diamond Viper550 (10-097)
Banshee—“女妖”的魅力 (10-099)
PCI 声卡试听记 (11-089)
明日主流—17 寸显示器 (11-092)
微星 MS-6119W 超频纪实 (11-094)
两款最新 VIA 芯片组 (11-095)
AGP 卡新选择——粉宇 Savage 3D (11-096)
TNT——3Dfx 的终结者?! (12-082)
谁是真正的王者 (12-084)
怪兽之吼　天籁之音 (12-089)
AMD 驶上超车道 (12-091)
Rendition3D 加速卡用后感 (12-092)

多媒体书屋

音乐哆来咪 (01-097)
十万个为什么 (01-098)
香港等四篇 (01-099)
足球大百科 (02-100)
跨越 Director5.0 等 5 篇 (02-102)
帮你学电脑 (03-097)
音乐小制作等 4 篇 (03-099)
上一堂专业足球课 (04-097)
精通 Visual Basic5.0 等 4 篇 (04-099)
服装设计大观 (05-095)
糟糕动画等 8 篇 (05-096)
三维地图册 (06-101)
世界百年广告招贴汇编等 4 篇 (06-103)
随心所欲说英语 (07-098)
电影风暴—魂断蓝桥等 3 篇 (07-099)
再听《听霸》 (08-099)
围棋打谱与远程对弈等 4 篇 (08-100)
《大众文化》光盘杂志浅观 (09-097)
步入西方音乐的殿堂 (09-098)
望星空 (09-099)
游戏工厂(普及版)等 2 篇 (10-100)
翰林汇多媒体家庭课堂 (12-094)

文渊阁

孤独 (01-101)
墨迹键痕 (01-104)
我家的电脑 (02-097)
劳拉的魅力 (02-099)
的哥手记 (03-101)
对盗版问题的突发奇想及其它 (03-103)
深紫 (04-101)
深紫(续) (05-100)
游戏趣史 (05-102)
游戏杂谈·梦想的局限 (07-101)
毁灭边缘 (08-103)
毁灭边缘(续) (09-100)
游戏与生活 (10-101)
游戏和我“抢”老公 (10-102)
戒“毒” (11-100)
室外的声音 (11-102)
现实、梦想与游戏 (12-096)

镜花园

(略)

编读往来

有奖征文颁奖大会纪实 (12-104)
1998 总目录索引 (12-105)

深圳美達

总公司地址：福田区振华路兰海大厦五楼503室 电话:0755-3346108 3346208 3346308 3210420 3321696 传真:0755-3245114 3245125
北京公司地址：海淀区中关村北大资源西楼2224室 电话:010-62615636 传真:010-62523930

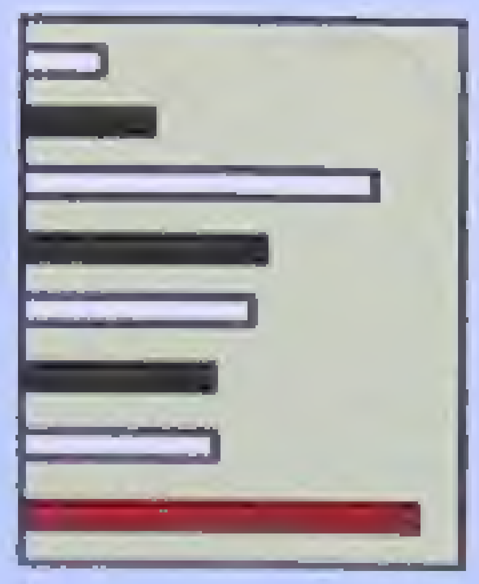
深圳市赛格配套市场N261 0755-3244174, 北京八一电子公司 010-62648278, 北京蓝驰电子产品公司 010-62645090, 广州聚惠科技公司 020-87592314, 广州利达商行 020-87592489
四川曙光信息产业有限公司 028-6278555, 福州天泽电子有限公司 0591-7603205, 河南汇科电子有限公司 0371-3832305, 沈阳昂立电子公司 024-23846007, 武汉横宇公司 027-87645912
湖南新浪潮公司 0731-4148099, 长沙丰收计算机公司 0731-4127056, 全辰光电子公司 021-62724080

魔虎克128

要求游戏品质的玩家们有福了
启亨魔虎克128荣获世界知名杂志
PC Magazine测试评比为唯一比Intel i740
还快的加速卡，在这么高速的魅力下，
不怕高画质的3D游戏，你想
怎么玩都可以！！

产品功能特色

- 高效率的128位元
- AGP 2D/3D绘图加速晶片
- 4MB 100MHz SGRAM记忆体
- 具有1.6GB/sec频宽
- 符合Win98规格
- 赠送MPEGII播放软体
- 赠送超值3D游戏Incomin



技嘉/GA-601	666
ATI /Xpert98	738
华硕/AGP-V3000	871
华硕/AGP-V2740	847
微星/MS-4410	812
耕宇/Accux i740	810
中凌/ATC-2740	810
启亨魔虎克 128	888

★ 以上 3D WinMark 值摘自 PC Magazine 七月号

启亨魔虎克128加速卡

D I Y **第一品牌**

TRIPLEX

LASER雷射

全国独家总代理：雷射电脑

特约经销商：

广州尔卡	TEL: 020-87591800	FAX: 020-87591800
西安瑞力	TEL: 029-5523167	FAX: 029-5523167
重庆龙海	TEL: 023-68790605	FAX: 023-68790605
深圳鸿伟	TEL: 0755-3210406	FAX: 0755-3210406
成都天天	TEL: 028-5571573	FAX: 028-5555720
沈阳凯元	TEL: 024-23887782	FAX: 024-23887782
兰州大维	TEL: 0931-8883440	FAX: 0931-8840150
杭州华清	TEL: 0571-8089620	FAX: 0571-8823086
武汉新星	TEL: 027-87868005	FAX: 027-87883493
成都成冠	TEL: 028-5532166	FAX: 028-5538860
北京金世和	TEL: 010-62628080	FAX: 010-62629808
哈尔滨创联	TEL: 0451-6213522	FAX: 0451-6213522
新疆利达尔	TEL: 0991-5837433	FAX: 0991-5846457
南京新华海	TEL: 025-3366182	FAX: 025-3362169
武汉骏升	TEL: 027-87653262	FAX: 027-87644429
长沙蓝威	TEL: 0731-4126977	FAX: 0731-4153204

国内统一刊号：CN11-3450/TP

定价：6.80元